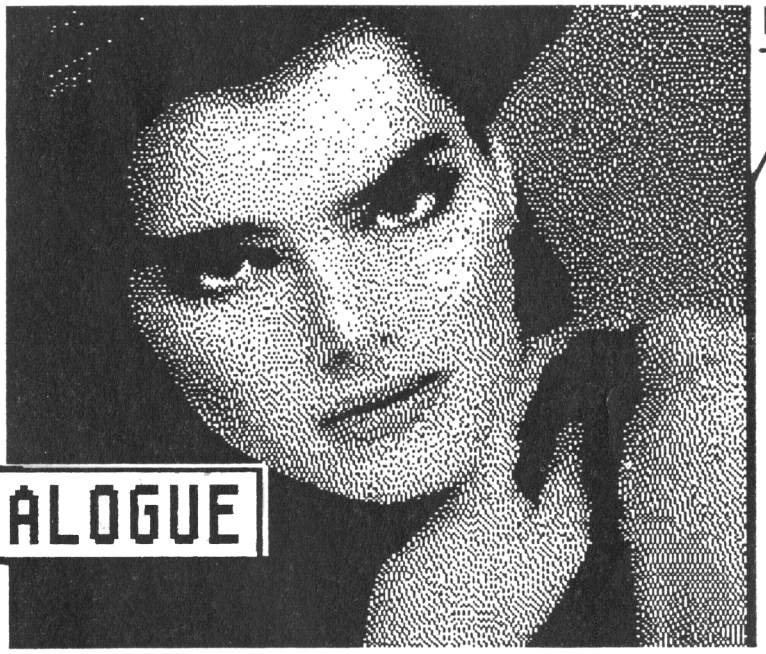
ORDIVIDUEL



LE SPECIALISTE

CATALOGUE

BOUTIQUE PROFESSIONNELLE
20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72
94 300 VINCENNES
TEL: (1) 43.28.00.71

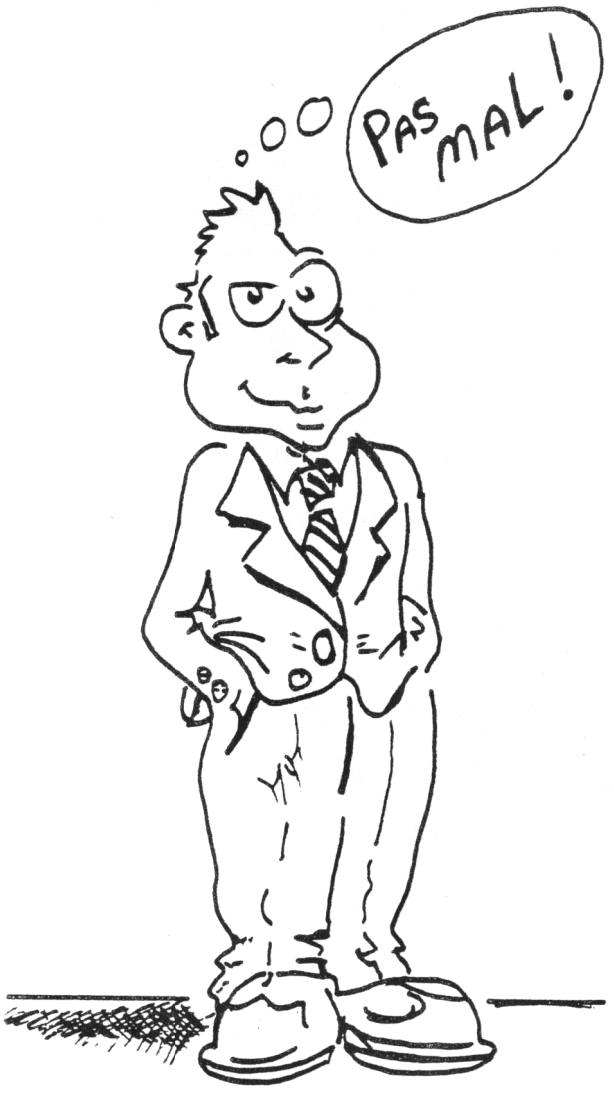
BOUTIQUE FAMILIALE
20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72
94 300 VINCENNES
TEL: (1) 43.28.22.06

THOMSON

cetelem

Achetez maintenant, payez en janvier 89

ou quatre mois après !



Vous cherchez un logiciel, un accessoire, un livre ?

N'hésitez pas à nous le commander, nous nous ferons un devoir de vous prévenir dès sa disponibilité.

LES MACHINES ... LES MACHINES

THOMSON MO6 :

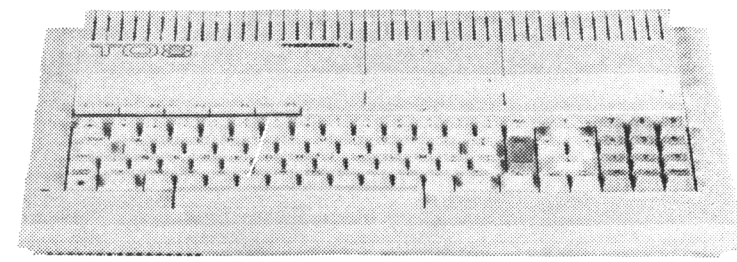
Le MO6 est l'outil idéal pour **découvrir facilement et rapidement** la micro informatique, grâce notamment à son guide clair, progressif et complet qui vous fera découvrir le langage BASIC.
Ses atouts: un BASIC puissant et moderne; Une utilisation **simple** grâce aux menus et au crayon optique. Les nombreux logiciels éducatifs et de jeux disponibles en font **un ensemble pédagogique complet.**

CARACTERISTIQUES:

Microprocesseur 6809E.
Mémoire vive (RAM): 128 Ko utilisateur entièrement gérés de façon transparente pour l'utilisateur par le BASIC 128 MICROSOFT, et 16 Ko vidéo.
Mémoire morte (ROM): 64 Ko, extensible à 128 Ko grâce au lecteur de cartouches-programmes intégré.
Lecteur de programmes sur cassettes intégré, bi-piste et bi-vitesse à reconnaissance automatique de la vitesse de lecture.
Palette de couleurs permettant à l'utilisateur de choisir 16 couleurs parmi 4 096 nuances. 8 modes d'affichage disponibles, dont:
- définition standard 320 X 200 en 16 couleurs
- définition maximum 640 X 200 (80 colonnes) en 2 couleurs.

Clavier: 69 touches mécaniques comprenant 5 touches de fonction et une touche BASIC.
Entrées/Sorties:
- Interface imprimante parallèle, avec connecteur de type Centronics
- Interface synthétiseur musical.

PRIX TTC: 1 490 Frs



THOMSON TO8 D:

Pour les **passionnés de la programmation** et des jeux qui désirent en plus un outil efficace pour leurs études , l'ensemble TO8 , avec son lecteur de disquettes 3"1/2 et son moniteur couleur haute définition , est un système complet et puissant , prêt à répondre à **tous leurs besoins.**

CARACTERISTIQUES:

Microprocesseur 6809E
Mémoire vive (RAM) : 256 Ko utilisateur ; elle est extensible à 512 Ko , dont 496 Ko utilisateur , entièrement gérés de façon transparente pour l'utilisateur par le BASIC 512 MICROSOFT , et 16 Ko vidéo .
Mémoire morte (ROM) : 80 Ko , extensible à 144 Ko grâce au lecteur de cartouches-programmes intégré .
- Logiciels résidents en mémoire morte :
  BASIC 1.0 MICROSOFT (pour l'utilisation des logiciels TO7-70)
  BASIC 512 MICROSOFT , avec DOS MICROSOFT
  DOS iconique
  Puissant moniteur graphique

Ecran :
Palette de couleurs permettant à l'utilisateur de choisir 16 couleurs parmi 4096 nuances .
8 modes d'affichage disponibles , dont :
- Définition standart 320 x 200 en 16 couleurs
- Définition maximum 640 x 200 (80 colonnes) en 2 couleurs

Clavier :
Clavier professionnel 81 touches comprenant 5 touches de fonction et un pavé numérique .
Entrées/sorties :
- Contrôleur de disquettes , avec prise DIN pour lecteur de disquettes 3,5" de 640 Ko formattés , double face/double densité ; un lecteur supplémentaire peut être connecté au premier .
- Interface imprimante parallèle , avec connecteur de type Centronics .
- Connecteur pour extension mémoire de 256 Ko .
- Interface synthétiseur musical (4 voix , 7 octaves) et contrôleur de manette de jeux , souris , etc. avec 2 connecteurs .
- Connecteur pour lecteur de programmes sur cassette .
- Prise pour crayon optique .
- Entrée cartouche-programme ROM .
- 1 connecteur d'extension multi-usages , pour modem , RS 232 , incrustation , etc.
- Sortie son (cinch) .

PRIX TTC: 2 990 Frs

ORDIVIDUEL

THOMSON MICRO-INFORMATIQUE

SAVEZ-VOUS
QUE LA GAMME IBM-PC
EST A LA PORTEE
DE TOUS ! !
VOUS NE LE SAVIEZ PAS !
DEMANDEZ NOUS
UNE DOCUMENTATION COMPLETE...

LIBRE-ACCES AUX ACCESSOIRES

LECTEURS DE DISQUETTES:

- LECTEUR DISQUETTES 2,8' Q.D.D. ..... 850 F
- LECTEUR DISQUETTES 3,5' 640 Ko
  ref: DD 90352 ..... 1350 F
- LECTEUR DISQUETTES 3,5' 320 Ko
  ref: DD 09350 ..... 750 F

CABLES:

Pour relier votre TO8.TO9+ à un lecteur 640 Ko:
ref: CI1414 DD ..... 195 F

Pour relier votre TO9 à un lecteur 640 Ko:
ref: CI1537 DD ..... 255 F

Pour relier votre TO8.TO9+ à un 320 Ko:
ref: CI1638 DD ..... 255 F

CABLE PERITEL-PERITEL ..... 195 F

CABLES MONITEUR:

Pour moniteur monochrome MO5.TO7 ..... 95 F
MO6.TO8.9.9+ ..... 95 F

CABLES IMPRIMANTE:

Pour M06.TO8.9.9+ ..... 175 F
MO5.TO7 ..... 175 F

AUTRES:

CABLE BUFFER DE BUS MO5.6.T07.8.9.9+ ... 345 F
CABLE 12V POUR MEGABUS II ..... 95 F

PROTECTION:

HOUSSE LECTEUR 3,5' 640 Ko ..... 80 F
MO5 ..... 95 F
MO6 ..... 95 F
MONITEUR COULEUR MC90936 ..... 125 F
TO7.70 ..... 120 F
TO8 ..... 95 F
TO8 + 640Ko + MC90936 ..... 199 F
TO9.TO9+ CLAVIER ..... 95 F
UNITE CENTRALE ..... 120 F
ENSEMBLE TO9.9+ + MC90936 ..... 245 F

EXTENSIONS:

INCRUSTATION VIDEO M5.6.TO7.8.9.9+ ..... 499 F

MEMOIRE 256 Ko pour TO8 ..... 1490 F
64 KO pour TO7.70 ..... 995 F
8 Ko pour TO7 ..... 545 F

IMPRIMANTES THOMSON:

IMPRIMANTE 40 COLONNES ..... 850 F

OKIMATE 20 + OKI-KIT pour TO8.9.9+ ..... 3495 F
(Imprimante couleur avec recopie d'écran)

IMPRIMANTE QUALITE COURRIER:
ref: PR90 612M ..... 2690 F

CONTROLEURS:

Pour relier un lecteur 640 ko avec un MO5.MO6.T07.70:
ref: CD 90351 ..... 495 F

Controleur de communication MO5.T07 ..... 365 F

Controleur de manette de jeu MO5.T07.TO9.9+
ref: MODELE 2 ..... 160 F

INTERFACES:

INTERFACE PARALLELE + CABLE MO5.T07 ... 545 F

INTERFACE RS232 MO5.6.T07.8.9.9+ ..... 499 F

MONITEURS:

MONITEUR COULEUR HAUTE RESOLUTION
ref: MC 9J 936 ..... 2290 F

MONITEUR MONOCHROME BASSE RESO.
ref: MB 90131 ..... 950 F

MONITEUR MONOCH. HAUTE RESOLUTION
ref: MB 09831 ..... 1250 F

MINI-SERVEUR:

Pour MO5.TO7.8.9.9+:
MINI-SERVEUR 2 SANS CONNECTION ..... 2070 F

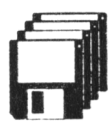
KIT CONNECTION ..... 490 F

MEGABUS I MO5.TO7 ..... 495 F
MEGABUS II avec prolongateur de bus ..... 595 F

MAGNETOPHONE TO7.8.9.9+ ..... 550 F
MO5 ..... 550 F

SOURIS T8.9.9+ ..... 350 F
TAPIS SOURIS ..... 75 F

DISQUETTES VIERGES:



2,8" par 10 ..... 280 F
à l'unité ..... 33 F

3,5' par 10 ..... 160 F
à l'unité ..... 22 F

5 1/4 par 10 ..... 80 F

CORDON D'ALIMENTATION MO5.TO7 ..... 35 F

CRAYON OPTIQUE T08.9.9+ ..... 120 F

TELEMATIQUE:

COFFRET TELEMATIQUE TO8.TO9 ..... 1295 F

Faites parler votre ordinateur:

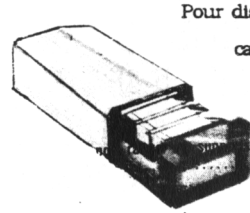
SYNTHETISEUR VOCAL MO5.6.TO7 ..... 550 F
TO8.9.9+ ..... 550 F

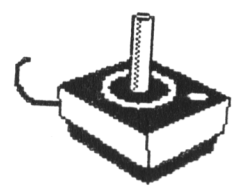
SUPPORT MONITEUR:

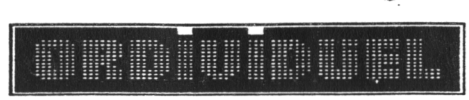
- GRIS ref: BS 99360 ..... 150 F
- BLANC ref: BS 99369 ..... 160 F

BOITES DE RANGEMENT:

Pour disquettes 3,5' (100 D7) ..... 160 F
5 1/4 ..... 220 F
cassettes ..... 85 F







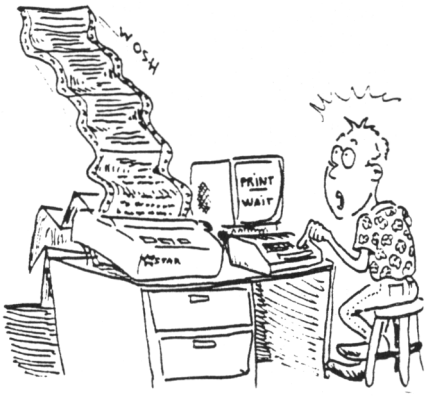
LES PERIPHERIQUES ET LES AUTRES

IMPRIMANTE 40 col:

La PR 90.055 tient peu de place sur votre bureau et permet d'avoir un résultat immédiat de votre travail sur papier.
Elle imprime à 40 caractères par seconde.
Plus besoin de cahier de brouillon, vous pourrez directement sur le listing faire vos corrections de programmes...
Elle fonctionne également en recopie d'écran car elle possède un mode graphique.

IMPRIMANTE 80 col:

La PR 90.612 est entièrement compatible avec tous les logiciels disponible sur la gamme THOMSON. "Qualité courrier" immédiate, 120 CPS, papier en continu ou en feuille à feuille.
Cette imprimante 80 colonnes offre différents types de caractères: standard, italique, étroit. Elle fonctionne aussi en mode graphique (copie d'écran).



STAR LC 10:

La STAR LC 10 est une imprimante intelligente... 4 polices de caractères résidentes (4 KO de mémoire) directement accéssible sur l'imprimante: plus besoin de CHR$. La vitesse d'impression est de plus de 144 caractères par seconde en qualité PICA et plus de 36 cps en qualité courrier. **Compatible EPSON**. Alimentation feuille à feuille ou en continu, elle acceptera jusqu'à 2 copies plus l'original. La STAR LC 10 est une superbe imprimante, donnant un résultat tout à fait **professionnel**.

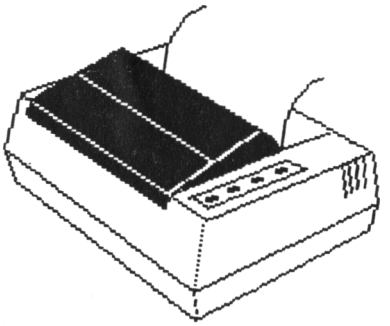
CARACTERISTIQUES:

Matricielle à impact - 9 aiguilles - Bidirectionnelle ou unidirectionnelle en listing - Mémoire tampon de 4 KO - Compatible EPSON et IBM - Jeux de caractères standard ASCII et IBM - Qualité courrier incluse - Durée de vie du ruban d'environ 1 million de caractères - Interface Centronics - 8 bit parallèle - En option, possibilité d'un bac feuille à feuille d'une capacité de 50 feuilles - Particularités: introduction semi-automatique de feuilles individuelles. Impression listing et qualité courrier. Auto-test. Alimentation par traction et friction, position parking du papier, 4 polices de caractères en qualité courrier.
Fonctionne avec PARAGRAPHE munie d'un HANDLER.

PRIX TTC: 2595 Frs

OKIMATE 20 couleur:

Enfin la couleur !
OKIMATE 20, première imprimante personnelle, dans sa gamme de prix, à offrir une véritable impression en couleur. La tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.
Grâce à son kit THOMSON, **l'OKI** permet de récupérer les dessins créés avec votre COLORPAINT.
Elle permet l'impression de graphiques, tableaux, listing et courrier (ruban noir) sur papier ou transparents pour retroprojection. Pour le traîtement de texte l'OKIMATE 20 imprime le texte standard à 80 CPS ou en qualité courrier à 40 CPS, et le graphisme avec une résolution de 144 X 144 points par pouce.
Dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entraînement par friction pour le feuille à feuille.
Pour vos cartes de visite, vos logos etc.. superbe imprimante !



OFFREZ-VOUS UNE 2ème T.V.

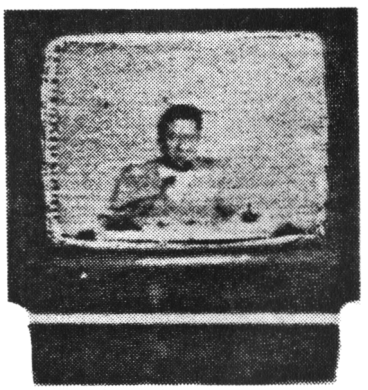
INTERFACE TELEVISION:

Ce tuner-TV se présente comme un boîtier d'interface de plastic noir comprenant en façade un panneau de commandes. Le tuner TV s'avère être un bon investissement et une excellente alternative pour avoir un second poste télé couleur et éviter les désaccords de programmes croissant avec le nombre de chaînes...Les résultats obtenus sont similaires à ceux d'un téléviseur (à petit écran) et l'option tuner TV permet d'avoir sur le moniteur AMSTRAD des images en PAL (procédé utilisé sur certains magnétoscopes, ordinateurs)
Muni d'une péritel, vous pourrez brancher votre magnétoscope ou votre décodeur Canal + ... Ce tuner TV est vraîment une **BONNE ALTERNATIVE ...**

PRIX TTC: avec télécommande: **1690 Frs**

sans télécommande: ~~1490 Frs~~

EN PROMO → 1190 Frs



ORDIVIDUEL

EDUCATIFS ... EDUCATIFS

CARRAZ
EDITIONS
46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

L'ORDINATEUR AU TOUT PETIT .....

SAC A DOS: (CARRAZ EDITION)

Logiciel pédagogique pour des enfants de 3 à 5 ans. Tout le programme de la maternelle dans un sac. Fourni dans un sac à dos, l'enfant va pouvoir apprendre à observer, à retrouver un alphabet, à mémoriser certains objets etc...

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

PAYSAGE a,b,c : (JERIKO)

Apprentissage de la langue écrite pour les 3 - 8 ans.

Ce logiciel est basé sur la créativité de l'enfant, une rencontre ludique et fonctionnelle avec l'écrit. Destiné aux enfants de 3 à 8 ans, il s'utilisera à la maison pour un complément scolaire d'une façon simple grâce au crayon optique (ou clavier).
3 logiciels en un: **Paysage**: l'enfant compose un paysage à l'aide de 20 motifs prédéterminés.
Ecrire: l'enfant écrit des lettres, des mots, des textes en majuscules, minuscules et en trois couleurs.
Imagier: l'enfant reconnaît les mots de "Paysage".

Dans la même série:
PLAGE a,b,c
FERME a,b,c
FEERIE a,b,c

MO5-TO7 (16Ko)-TO7.70-TO9 ..... K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

TRICAROND: (JERIKO)

Logiciel d'apprentissage de la langue écrite pour les 4 - 10 ans.

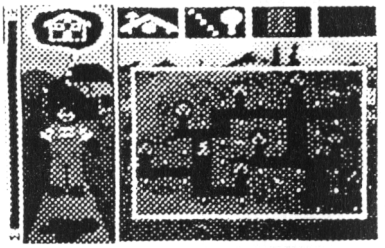
Tricarond est un logiciel de création graphique, développé et expérimenté par une équipe de recherche du Centre Mondial Informatique.
Avec ce logiciel les enfants créent des compositions graphiques à l'aide de formes géométriques prédéterminées.
3 niveaux de difficulté croissante:
1) L'enfant sélectionne une forme et lui attribue taille, couleur et motif à l'aide du crayon optique.
2) L'enfant tape au clavier le type de forme, couleur et motif choisis. Une aide visuelle lui permet de préciser son choix.
3) L'enfant tape au clavier les formes, tailles couleurs et motifs choisis sans aucune aide.

MO5-MO6-TO7 (16Ko)-TO7.70 ..... K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY: (CARRAZ EDITIONS)

C'est l'anniversaire de BOBBY, l'ours des petits Malins. Il doit se rendre chez PATTY, sa copine, pour l'inviter à la fête. Il faut qu'il se souvienne parmi les maisons, celle de PATTY qui correspond aux caractéristiques données aléatoirement au début du programme.
Ce logiciel d'éveil permet de favoriser le sens de l'observation chez l'enfant et de développer sa capacité de mémoire, tout en lui faisant passer un agréable moment.

TO8-TO8D-TO9+ D7

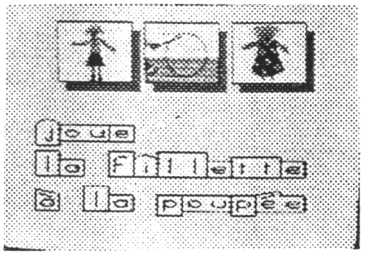


LE PETIT LECTEUR: (CARRAZ EDITIONS)

5-8 ans.

Ce logiciel est une véritable méthode de lecture qui prend en charge l'aspect technique de l'acte de lire, la phase ludique de l'assemblage et les tâtonnements de la recherche du sens.
Avec "LE PETIT LECTEUR", l'enfant est amené à avancer le temps de l'écriture, le rendant préalable à la phase de lecture. Ainsi l'enfant est capable d'écrire ce qu'il va lire: il sait lire ce qu'il sait écrire et inversement.

TO8-TO8D-TO9+ D7



ORDIVIDUEL

EDUCATIFS ... EDUCATIFS .

L'ORDINATEUR AU TOUT PETIT .....

LES 1001 VOYAGES: (CARRAZ EDITIONS)

Ce logiciel propose à l'enfant la construction de voyages dans l'imaginaire, à partir de lieux, de personnages-sujets, de moyens de locomotion et de formes d'intrigues.
3 options sont offertes:
- pour les 3-16 ans qui ne savent ni lire, ni écrire, tous les choix se font à l'oeil et à l'oreille.
- pour les 6-7 ans, la startégie précédente s'enrichit d'un texte à lire.
- pour les 7-8 ans, une option écriture peut remplacer la simple lecture.

L'objectif est d'amener l'enfant très tôt à la manipulation des éléments qui structurent un réçit, et au rapport image/texte dans le style des images séquentielles.

TO8-TO8D-TO9+ D7

AUX ORIGINES DE LA VIE: (CARRAZ EDITIONS)

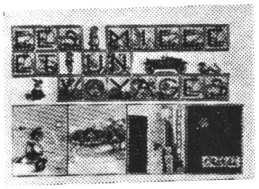
Ce logiciel explique les origines de la vie en prenant comme base de réflexion la construction de la cellule et ses modes de reproduction. Co-édité avec la Fondation Diderot.

MO5-MO6 ..... K7
TO7-70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

VIE ET MORT DES DINOSAURES: (CARRAZ EDITIONS)

Ce jeu d'aventure a pour but de vous identifier à un jeune paléontologue étudiant la vie des dinosaures afin de passer une thèse expliquant leur disparition. Ce logiciel a obtenu le Tilt d'Or du meilleur logiciel éducatif 1986. Co-édité avec la Fondation Diderot.

MO5-MO6 ..... K7
TO7-70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7



REDACTION: (CARRAZ EDITIONS)

REDACTION propose pour chaque type traditionnel de redaction (la narration, le portrait, la description), 4 formes possibles pour chacune d'elles: le portrait en puzzle, la narration en flash-back, la description en alternance par exemple.

MO5-MO6 ..... K7
TO7-70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

INDIVIDUEL

CARRAZ EDITIONS

LE TEMPS D'UNE HISTOIRE: (CARRAZ EDITIONS)

Sous forme de jeu de l'oie, ce logiciel permet d'écrire des contes originaux et cohérents en se fondant sur les lois de la symbolique des éléments (eau, air, feu, terre et pierre).
L'enfant fait vivre une aventure au personnage qu'il aura choisi au départ en intégrant à son récit les éléments dessinés sur la case où il se trouve.
Jusqu'à 5 joueurs.

MO5-MO6 ..... K7
TO7-70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

IL ETAIT UNE FOIS: (CARRAZ EDITIONS)

Ce logiciel permet de faire écrire à chaque enfant son propre conte, en lui proposant un canevas conforme à la stucture traditionnelle du conte merveillaux.
La version anglaise de ce logiciel existe sous le nom de ONCE UPON A TIME.

MO5-MO6 ..... K7
TO7-70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

AU TEMPS JADIS: (CARRAZ EDITIONS)

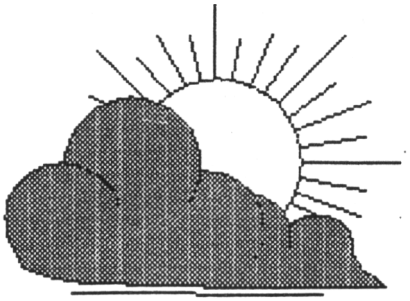
Aide à la rédaction de récits historiques. Six époques sont proposées. D'un bout à l'autre de sa création, l'enfant est informé sur les grandes caractéristiques de l'époque, conseillé sur le plan formel, aidé sur le plan historique.

MO5-MO6 ..... K7
TO7-70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

PHRASES CACHEES: (CARRAZ EDITIONS)

Jeu logique et linguistique où l'enfant doit deviner une phrase entière de 4 ou 5 mots d'après des règles de jeu définies au début du logiciel et en déterminant lui-même son niveau.
On peut travailler dans plusieurs langues différentes: français, espagnol, latin, anglais, allemeand ou tout autre langue de votre choix.

TO8-TO8D-TO9+ D7



EDUCATIFS ... EDUCATIFS

INTOX ET ZOE: (LORICIELS)

A chaque utilisation de ce jeu, une ville imaginaire va être construite, vous allez devoir aider nos deux héros à en sortir au plus vite.
Pour cela, repérez bien les rues où vous vous trouvez. A chaque série de réponse et à la fin du jeu, vous serez récompensé par un super jeu d'Arcades.
Les questions porteront essentiellement sur vos connaissance BASIC. (Initiation BASIC).

MO5 ..... K7

APPRENDS-MOI A LIRE VOL.1
(CEDIC-NATHAN)

cedic/nathan

A partir de 4 ans.
Activités de prè-lecture en maternelle. (Jeux de mémoire, recherche d'indices, contrôle du tracé...).
Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à la synthèse vocale (en option).

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

APPRENDS-MOI A LIRE VOL.2
(CEDIC-NATHAN)

De 5 à 7 ans.
Ensemble d'activités progressives pour passer de la non-lecture à la lecture. Plus de 200 mots sont proposés à travers 3 thèmes: la campagne, le voyage, le conte. (synthèse vocale en option).

MO5-MO6-TO7-70-TO8 ..... K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

VISION: (LORICIELS)

Jeu éducatif d'observation et de reflexes pour des enfants à partir de 6 ans. (Plusieurs niveaux de jeu).
L'ordinateur vous propose une série de dessins en deux exemplaires: un rouge et un bleu ... Deux petits bonhommes représentant les joueurs doivent grimper à une corde le plus vite possible. Chaque bonne réponse permet de monter plus haut.
Superbes graphismes.

MO5 - MO6 ..... K7

APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 & 2:
(CEDIC-NATHAN)

Grande section - CP/CE.
Leçon d'écriture assistée par ordinateur: cet outil permet à l'enfant de discipliner son tracé en fonction d'une perception visuelle (les exemples de lettre reste sur l'écran).
L'acquisition des schémas de l'écriture est longue, l'enfant procède par essais et erreurs. Ce logiciel vient en complément des manuels pour permettre le fonctionnement de "l'atelier d'écriture".

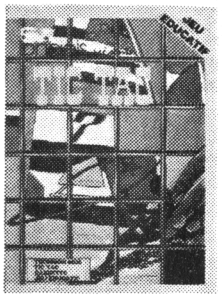
MO5-MO6-TO7-70-TO8 ..... K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

APPRENDS-MOI A COMPTER 1:
(CEDIC-NATHAN)

Grande section-CP
(Synthèse vocale en option)

Jeu éducatif qui conduit l'enfant à concevoir l'idée de nombres, à se familiariser avec le mécanisme de la numération, à en retenir le vocabulaire.
Grâce à de superbes graphismes, l'enfant aura plaisir à jouer avec les nombres...et deviendra rapidement un crack du nombre.

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7



TIC TAC: (LORICIELS)

Un jeu éducatif d'observation et d'analyse pour des enfants à partir de 11 ans.
Recomposez le dessin brouillé par l'ordinateur en déplacant les cases. Six tableaux superbes en haute-résolution graphique rendront ce logiciel agréable à utiliser... et ce jeu éducatif sera un très bon moyen de développer votre esprit d'analyse et de mémoire.

MO5 - MO6 ..... K7

MOTS CROISES MAGIQUES:
(CEDIC-NATHAN)

Grande section-CE2
Entraînement à la lecture, à l'orthographe et au jeu de vocabulaire.
(Synthèse vocale en option)

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre. Plusieurs activités sont possibles: remplir les grilles avec ou sans l'aide du son, prononciation ou non de chaque lettre. Ce logiciel favorise l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe. Il constitue une attrayante initiation à l'utilisation du clavier alphabétique. (Au total, 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans).

MO5-MO6-TO7-70-TO8 ..... K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

ORDIDUEL

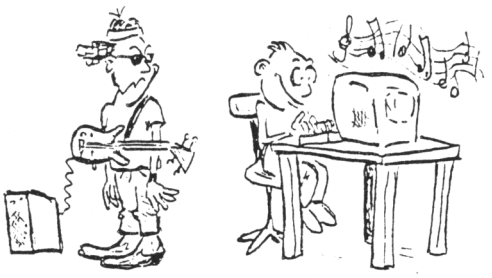
EDUCATIFS ... EDUCATIFS

APPRENDS-MOI LA MUSIQUE:
(CEDIC-NATHAN)

Niveau CP

Perception et matérialisation du mouvement sonore et de ses formes; discrimination des hauteurs (grave/notion d'intervalle); discrimination des durées.

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7



ORDINATEUR

AIDE A LA LECTURE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

- CP vol.1:
De 5 à 9 ans.
Classer des mots par catégorie pour s'entraîner à la lecture rapide et à la compréhension logique.
Lecture pour s'entraîner à la lecture silencieuse et évaluer le niveau de compréhension.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

- CP vol.2:
De 5 à 9 ans.
Associer les mots et images ou phrases et images réalisé sous forme de jeu.
Loto: une initiation à l'orthographe d'usage et grammaticale: masculin-féminin, singulier-pluriel.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

AIDE A LA LECTURE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

- CP vol.1 et CP vol.2:

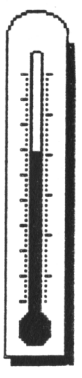
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

- CP/CM vol.1:
De 6 à 10 ans.
Entraînement à la lecture sélective, reconstruction d'un texte court afin de saisir l'appropriation des structures de textes et aussi de l'orthographe.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

- CP/CM vol.2:
De 6 à 10 ans.
Remettre en ordre les mots et des expressions, afin que l'enfant comprenne ce qu'il lit.
La reconnaissance des signes de l'écriture sera également abordée dans ce logiciel.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7



AIDE A LA LECTURE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

- CP/CM vol.1 et CP/CM vol.2:

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

De 7 à 12 ans.
Cette série se présente sous forme de 4 volumes.

- CE vol.1:
7-11 ans.
Mots croisés-images: entraînement au vocabulaire et à l'orthographe. L'enfant remplit les grilles avec les images proposées.
Apprentissage des règles d'accord dans les phrases avec images à légender.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

- CE vol.2:
7-11 ans.
Jeu d'identification des phrases lettre par lettre.
Images et phrases à compléter.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

CE vol.3:
8-12 ans.
Apprendre les différences entre l'oral et l'écrit en utilisant les signes phonétiques.
Combiner différents éléments pour reconstituer des verbes correctement conjugués.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

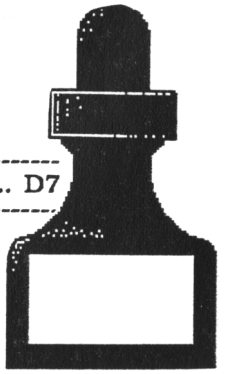
- CE vol.4:
8-12 ans.
Accorder les participes passés avec les images à légender.
Bourse aux voyelles: jeu d'orthographe d'usage et de vocabulaire.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

- CE vol.1 - 2 - 3 - 4 :

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7



EDUCATIFS ... EDUCATIFS

AIDE A L'ORTHOGRAPHE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

- CE/CM vol.1:
De 8 à 12 ans.
Invasion des fautes: identifier rapidement les fautes et éviter de les refaire.
Atelier des phrases: combiner des mots et des expressions pour former des phrases et des textes.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

- CE/CM vol.2:
De 8 à 12 ans.
Mots à deviner: à partir du contexte, retrouver le sens et l'orthographe d'un mot.
Ponctuation: apprendre à utiliser les principaux signes de ponctuation.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

- CM vol.1:
De 9 à 13 ans.
La phrase et ses constituants: identifier les éléments de la phrase par réduction, analyse et combinaison de ceux-ci.
Chenille savante: reconstituer le mot qui correspond à une définition (avec ou sans dictionnaire).

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

- CM vol.2:
De 9 à 13 ans.
Les pronoms: acquérir les mécanismes d'utilisation des pronoms dans la phrase.
Classement alphabétique: apprendre à classer les mots par 1, 2, 3 ou 4 lettres communes.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

AIDE A L'ORTHOGRAPHE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

La version disquette regroupe l'aide à l'orthographe (vol.1 & 2) et le vol.1 de grammaire et vocabulaire.

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

- CM vol.1:
De 10 à 14 ans.
A demi-mot: améliorer le vocabulaire et l'orthographe et ... se servir correctement du dictionnaire.
API: cette initiation à l'alphabet phonétique international, familiarise l'enfant avec les différences entre l'écrit et l'oral.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

- CM vol.2:
De 10 à 14 ans.
Synonymes et contraires: reconnaître le synonyme ou le contraire d'un mot avec ou sans référence à un contexte.
Mémotex: reconstitution d'un texte long, pour l'appropriation des structures de l'écrit et de l'orthographe.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

La version disquette regroupe le vol. 2 de grammaire et vocabulaire et les deux volumes de vocabulaire et orthographe.

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

INDIVIDUEL

p.s.i. cedic DIFFUSION

EDUCATIFS ... EDUCATIFS

Entraînement à la lecture efficace et à la compréhension de l'écrit pour le collège, le lycée et la formation permanente.

BIEN LIRE vol.1:
(CEDIC-NATHAN-COLLEGES)

Niveau 6 éme - 3 éme.

Mot témoin: repérage de mots données dans une liste.
Mots supprimés: reconstruction des mots dans des phrases déjà lues.
Trouver l'erreur: comparaison de phrases et repérage des différences.
Phrases mélangées: reconnaissance de phrases dans des séries déjà lues.

BIEN LIRE vol.2:
(CEDIC-NATHAN-COLLEGES)

Niveau 6 eme-3 eme.

Mots en éventail: élargissement du champ de vision.
Mots manquants: anticipation des mots d'un texte.
Texte puzzle: remise en ordre de paragraphes dans un texte.
Lecture test: évaluation de la capacité de lecture d'un texte.

BIEN LIRE vol.3:
(CEDIC-NATHAN-COLLEGES) A paraître

Niveau 6 eme-3 eme.

Associations: associer un thème et ses expressions.
Tri: classer des éléments par thème.
Mots-liens: reconstituer la structure d'un texte.
Résumé: identifier les mots clés, le meilleur titre.

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

Entraînement et révision sur les chapitres fondamentaux.

GRAMMAIRE LANGUE FRANCAISE Vol.1 :
(CEDIC-NATHAN-COLLEGES)

Niveau 6 éme - 5 éme.

6 logiciels, 120 exercices:
Le groupe du nom.
Les déterminants du nom.
Les pronoms personnels.
Les pronoms relatifs (1).
Les pronoms relatifs (2).
Les homophones lexicaux.

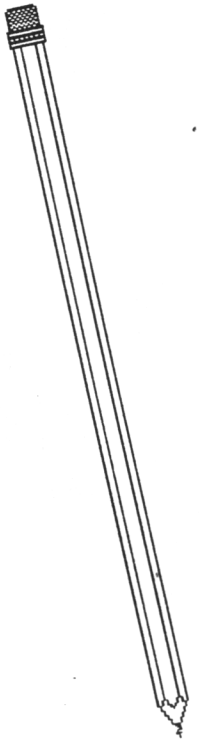
GRAMMAIRE LANGUE FRANCAISE Vol.2 :
(CEDIC-NATHAN-COLLEGES)

Niveau 6 éme - 5 éme.

6 logiciels, 120 exercices:
Les types de phrases (1).
Les types de phrases (2).
Les subordonnées relatives (1).
Les subordonnées relatives (2).
Les compléments circonstanciels.
Les mots paronymes.

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

INDIVIDUEL



Entraînement et révision sur les chapitres fondamentaux.

GRAMMAIRE LANGUE FRANCAISE Vol.1 : (CEDIC-NATHAN-COLLEGES)

Niveau 4 éme - 3 éme.

Les fonctions
- sujet complément d'objet.
- C.O.L., C.O.S., attribut

Le verbe
- voix active, voix passive.
- forme pronominale, construction impersonnelle.

Révision des accords
- adjectif et participe passé
- verbe et sujet.

GRAMMAIRE LANGUE FRANCAISE Vol.2 : (CEDIC-NATHAN-COLLEGES)

Niveau 4 éme - 3 éme.

Les propositions subordonnées
- cause et conséquence.
- but, opposition et temps.

La phrase complexe
- style direct, style indirect
- analyse de la phrase complexe

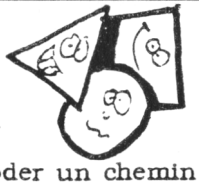
Révision des accords
- participe passé après être et avoir.
- participe passé des verbes pronominaux.

cedic/nathan

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

EDUCATIFS ... EDUCATIFS

CHIFFRES ET FORMES CP:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)



De 5 à 9 ans.

Promenade: trouver et coder un chemin sur un quadrillage pour mener un oiseau à son nid ou un bateau à son port.
Puzzle: reconnaître et reconstituer des images à partir d'un découpage en petits carrés.
Moins - Autant - Plus: évaluer le nombre d'éléments d'une collection et comparer deux collections d'objets.
Compter: coder les nombres successifs d'objets d'une collection augmentant ou diminuant régulièrement.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

TABLES ET FRISES CP/CE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

De 6 à 10 ans.

Frises: créer de jolies frises et reconnaître leurs éléments de symétrie pour pouvoir ensuite les revoir, les modifier, les agrandir ou les imprimer.
Symétries et translations: trouver la figure translatée, vue dans un miroir ou ayant tourné d'un demi-tour sur un quadrillage.
Tables d'opérations: remplir une table d'addition, de soustraction ou de multiplication de nombres à un chiffre.
Classement: classer des objets ou des personnages dans des casiers selon des critères donnés ou à définir soi-même.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

La version disquette regroupe les deux volumes:

CHIFFRES ET FORMES CP:
TABLES ET FRISES CP/CE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

CALCULS CE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

De 7 à 11 ans.

Ranger des nombres: ranger des entiers et des décimaux de plus petit au plus grand sur les étages d'un gratte-ciel.
Carré magique: compléter les cases d'un carré (4X4) de manière à ce que les sommes de chaque colonne soient égales.
Invasion des chiffres: effectuer mentalement le plus d'opérations possibles (+,-,X,:) avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran.
Multiplication: apprendre à bien maîtriser la technique de la multiplication écrite en effectuant pas à pas tous les stades du calcul.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

RANGEMENTS ET REPERAGES CE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

De 8 à 12 ans.

Produits et surfaces: montrer la relation entre la surface d'un rectangle et le produit de deux entiers à un ou deux chiffres.
Quadrillage: placer et reconnaître un petit point ou une figure sur un quadrillage grâce à des coordonnées.
Avant et Après: trouver un nombre, avant ou juste après un nombre donné et se terminant par un chiffre donné.
Combinaisons: choisir les éléments d'un paysage et découvrir tous les paysages possibles avec deux, trois ou quatre éléments.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

La version disquette regroupe les deux volumes:

CALCULS CE:
RANGEMENTS ET REPERAGES CE:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

GEOMETRIE CE/CM:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

De 8 à 12 ans.

Droites: voir et reconnaître l'appartenance de points à des droites, le parallélisme et la perpendicularité de deux droites.
Triangles et quadrilatères: reconnaître et construire des carrés, des rectangles, des losanges, des parallélogrammes et des triangles isocèles, équilatéraux ou rectangles par déplacement de leur sommet.
Angles: voir et reconnaître des secteurs de 10°, 20°, 30°, 360° et étudier les angles d'un rectangle.
Golf: approcher puis atteindre une cible en évaluant des angles et des distances selon une échelle donnée.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

NOMBRES ET OPERATIONS CM:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

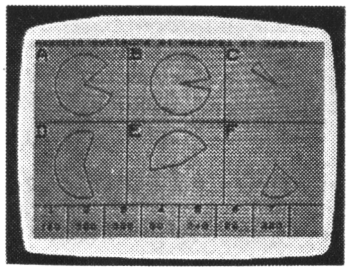
De 9 à 13 ans.

Division: comprendre la technique habituelle de la division grâce à la pratique des soustractions successives.
Addition-Soustraction: effectuer mentalement des additions et des soustractions écrites en ligne - une activité jusqu'à trois joueurs.
Lire et écrire un nombre: passer de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres et inversement pour les nombres de 3 à 12 chiffres.
Ordre de grandeur - Multiplication: placer le résultat d'une multiplication dans le bon intervalle parmi les quatre proposés - une activité jusqu'à deux joueurs.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7

EDUCATIFS ... EDUCATIFS

La version disquette regroupe les deux volumes:



GEOMETRIE CE/CM:
NOMBRES ET OPERATIONS CM:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

MESURES ET GRANDEURS CM/6 é:
(CEDIC-NATHAN-ECOLES)

De 10 à 14 ans.

Aires et volumes: calculer, à partir d'une figure et avec ou sans formule, des périmètres, des surfaces et des volumes.
Changement d'unités: transformer des mesures de longueurs, de surfaces ou de volumes dans différentes unités grâce à un tableau ordonné.
Mesure du temps: apprendre à bien additionner et bien soustraire des durées en heures, minutes et secondes à partir des étapes d'une course cycliste.
Linéarité: découvrir les règles de proportionnalité (additions, soustractions, combinaisons, règles de trois) à partir de situations pratiques.

MO5-MO6-TO7.70-TO8 ..... K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

C'EST DU SERIEUX

THALES: (FIL)

Système Auteur Géométrie.

THALES est un logiciel de géométrie plane qui s'adresse aussi bien aux élèves des collèges qu'aux enseignants n'ayant aucune notion de programmation et désirant utiliser l'informatique pendant leurs cours. **Très simple d'utilisation**, entièrement graphique, les constructions géométriques s'effectuent au clavier à l'aide de pictogrammes représentnant les outils fondamentaux: points, droites, milieu, cercles, parallèles ...
L'élève doit résoudre graphiquement le problème posé. En cas d'échec, THALES lui donnera un indice afin de le guider vers la solution. Une dizaine d'exercices sont disponibles sur la disquette.
THALES est aussi un système auteur à la fois très performant et très simple pour l'élaboration d'exercices didactiques. **THALES est accessible à tous par sa simplicité et par sa performance.**

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

ORTHOBASE 6000 MOTS: (CEDIC-NATHAN)

Enfin un progiciel de d'E.A.O. (Enseignement Assisté par Ordinateur)!.
Véritable base de données lexicales, Orthobase 6000 permet de mettre en oeuvre 6000 mots. Ce progiciel permet de combiner des critères d'interrogation par centres d'interêt, thèmes lexicaux, catégories grammaticales, caractéristiques morphologiques, fréquence dans l'écrit, etc... Ce type d'utilisation dépasse le cadre de la lexicologie pour apporter une véritable initiation à l'interrogation d'une base de données de type professionnel.
Enfin une réponse aux fautes...

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

EDUCATIFS ... EDUCATIFS

Réussir le passage dans le monde de l'écriture, de la lecture, du calcul c'est pour votre enfant bénéficier d'un environnement d'activités stimulantes et variées. Cet entraînement sur ordinateur lui apportera la motivation et la mobilité intellectuelle qui sont à la base du succès.
6 à 8 ans.

J'APPRENDS A ECRIRE
J'APPRENDS A OBSERVER
J'APPRENDS A LIRE
J'APPRENDS LES NOMBRES

→ D7 TO8-TO8D TO9-TO9+

Réussir en sport, c'est s'entraîner régulièrement. Se fixer des objectifs à atteindre, étape par étape. Mesurer sa performance au chrono et chercher à l'améliorer. MATHS SUCCES applique les mêmes idées au calcul et à la géométrie. Travaillez les points-clés de votre programme de maths jusqu'à atteindre le "sans faute".

MATHS SUCCES ..... 6 éme
MATHS SUCCES ..... 5 éme

→ D7 TO8-TO8D TO9-TO9+

FRANCAIS REUSSITE ..... 6 ème
FRANCAIS REUSSITE ..... 5 ème
FRANCAIS REUSSITE ..... 4 ème
FRANCAIS REUSSITE ..... 3 ème

→ D7 TO8-TO8D TO9-TO9+

OBJECTIF MONDE 1 : (COKTEL VISION)

Destiné aux élèves de 6 ème, ce logiciel est une initiation captivante aux grands milieux naturels.
Les principes des milieux naturels, leur origine et leur répartition sur le globe ainsi que les différents climats et leur incidence sur la nature, la végétation et la faune sont les thèmes essentiels abordés ici.

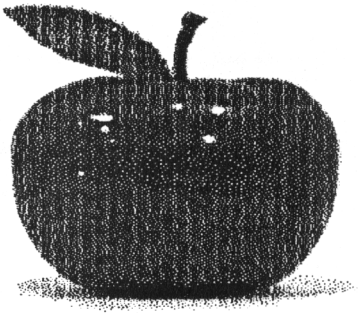
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE: (COKTEL VISION)

Géologie pour la 4 ème - 3 ème.

Vous devenez un grand géologue qui part à la découverte des roches, des différents paysages de la France et des grands phénomènes géologiques du monde. Les exercices de compréhension, les expériences de laboratoire et les démonstrations animées basés sur de nombreux graphismes, permettent à l'utilisateur de tester ses connaissances et de les renforcer.

Dans la même collection:

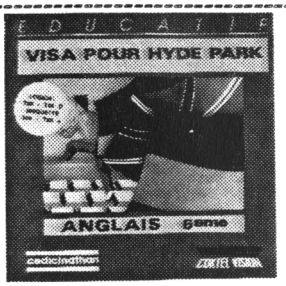
OBJECTIF MONDE 2 5 ème - A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4-3 ème - OBJECTIF FRANCE 4-3 ème - OBJECTIF EUROPE 4-3 ème - A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6-5 ème -



VISA POUR HYDE PARK: (COKTEL VISION)

6 ème et débutants.
Comment vous faire comprendre à Londres si vous ne parlez pas, ou presque, un mot d'anglais !
Petit à petit vous apprendrez à vous exprimer, à formuler des expressions et des phrases simples. De toutes façons, cela vous est indispensable, car il faut vous faire comprendre du petit Kelly qui essaye de vous diriger dans cette grande ville anglaise.
A l'aide d'une bande audio et d'un très beau graphisme, ce logiciel vous met en situation de découvrir et de pratiquer l'anglais.

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7



Dans la même collection:
Version cassette:
BALADE OUTRE-RHIN (6 éme - 5 éme): MO5-MO6-TO7.70-TO8
ENIGME A MUNICH (4 éme - 3 éme): MO5-MO6-TO7.70-TO8
Version disquette:
BALADE OUTRE-RHIN (6 éme - 5 éme): TO9-TO9+
ENIGME A MUNICH (4 éme - 3 éme): TO8-TO8D-TO9-TO9+
BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS (6éme-5éme): TO8-TO8D-TO9-TO9+

BALADE AU PAYS DE BIG BEN: (COKTEL VISION)

Niveau 6 ème.
Alice vous invite au pays de Big Ben, suivez-la dans 4 épisodes inspirés du fameux roman de Lewis Caroll, Alice aux pays des merveilles.
Améliorez votre anglais et découvrez du vocabulaire, des exercices, des rappels de texte etc... (Livré avec une bande audio).

MO5-MO6-TO7.70-TO9 ..... K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

ENIGME A OXFORD: (COKTEL VISION)

4 ème - 2 nde
Jonathan poursuit ses études à l'université d'Oxford. En étudiant des microfiches, il constate une anomalie et plonge dans une affaire d'espionnage.
L'ordinateur analyse vos réponses, les corrige, vous note et vous guide pas à pas.
(Livré avec une bande audio)

MO5-MO6-TO7.70-TO9 ..... K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

ORDIDUEL

EDUCATIFS ... EDUCATIFS ...

... LES NOUVEAUTES ...

LA BOSSE DES MATHS 3ème : (COKTEL VISION)

Tout le savoir mathématique contenu dans la bosse de Jo le dromadaire disparaît avec elle...Jo est immédiatement viré du "Club des Big Bosses".
Vous l'aiderez à retrouver sa dignité en relevant avec lui les défis lancés par d'autres personnages (la baleine, le chat ...) etc...
Un éducatif richement illustré, qui approfondit les points-clés du programme de 3ème, en permettant l'utilisation concrète de l'outil mathématique. 54 exercices renouvelés à chaque partie, basés sur le fais de la vie courante, laisse à l'enfant le libre cheminement à travers les thèmes, et le libre recours à la théorie. Un excellent mode d'entraînement, à la maison comme à l'école, qui propose une autoévaluation renseignant l'enfant sur son niveau, et dont la présentation humoristique dédramatise une matière souvent abstraite.
Existe pour les niveaux: 6ème, 5ème, 4ème.

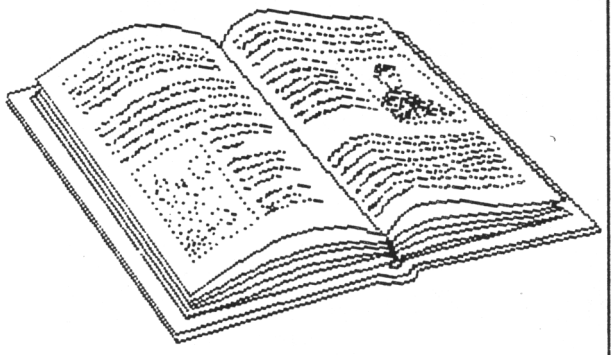
TO8-TO8D-TO9+ D7

LES ENFANTS DE MES PARENTS SONT-ILS LES PARENTS DE MES ENFANTS ? : (CARRAZ EDITIONS)

Mathematiques 10-15 ans.

Ce logiciel de mathématiques a pour objectif d'amener l'utilisateur à découvrir la différence entre somme des carré de la somme.
Ul se présente en deux parties comportant respectivement trois et six modules, et va donc dans un premier temps, proposer un rappel des connaissances de base (vocabulaire, ordre sur les rationnels, opérations sur les décimaux, valeur approchée ...), le contrôle des connaissances, puis les réinvestissement dans des situations plus complexes.

TO8-TO8D-TO9+ D7



ORDIDUEL

COMPOSITION: (JERIKO)

L'édition électronique au service de l'apprentissage de la langue écrite.
COMPOSITION est un système de création de documents (graphique et texte) permettant une approche originale de l'apprentissage de la alngue écrite. Il a été conçu et expérimenté au Centre Mondial Informatique.
Ce logiciel fait appel à la créativité des enfants, propose une rencontre active avec la langue et les incite à l'exprimer par écrit. COMPOSITION facilite l'écriture d'histoire, la réalisation de journaux de classe, de livres, d'affiches, de bandes dessinées ... Le logiciel fournit des sorties imprimante de qualité qui encouragent la production écrite tout en formant le jeune élève à l'esthétique de la mise en page.

TO8-TO8D-TO9+ D7

SUJET / COMPLEMENT : (CARRAZ EDITIONS)

Ce logiciel regroupe 4 thèmes grammaticaux: reconnaissance du sujet par "c'est qui", pronominalisation du complément de phrase, déplacements et suppression du complément de phrase. SUJET / COMPLEMENT offre la possibilité au professeur (ou aux parents) de créer ses propres fichiers, de lire les résultats de l'enfant et de revoir le travail de l'enfant.

MO5-MO6 ..... K7
TO7-70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ K7
TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

LUDO ... LUDO-GICIELS ...

DEMONIA: (MICROIDS):

Seuls les fruits magiques vous donnent la force et le courage nécessaires pour affronter les dizaines de monstres qui hantent ce cimetière maudit et son sous-sol.
Démonia vous attend au plus profond de son antre pour un combat sans merci... Si vous parvenez jusque là !!

PROHIBITION: (INFOGRAMES):

La police ne peut plus faire face à la criminalité qui règne dans les bas quartiers new-yorkais... C'est d'un mercenaire comme vous dont on a besoin! Votre mission: éliminer tous les tueurs à gage. Mais attention, ils se défendent... Ce n'est pas leur nombre qui vous inquiète? Nous n'en attendions pas moins de votre part, mais méfiez-vous: ils prennent des otages!
Cette fois, il va falloir jouer serré pour éviter les victimes innocentes...

DEFI AU TAROT:
(COKTEL VISION):

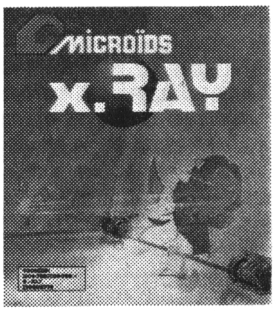
Vous êtes seul contre l'ordinateur qui joue le rôle de chacun de vos partenaires, fait les annonces, choisit les cartes et se bat pour les faire gagner. Le graphisme vous fera retrouver l'ambiance traditionnelle du tarot.

WIZBALL: (FIL):

L'abominable Zark revient sur la planète Wizworld, où il entreprend de supprimer toutes les couleurs afin de la rendre noire et ténébreuse. Wizball ne l'entend pas de cette oreille! Guidez-là afin de redonner à son monde ses couleurs d'origine. Attention, d'ignobles monstres ont envahi la planète. Un jeu rapide et riche en rebondissements!

X-RAYS: (MICROIDS):

Vous aimez les jeux d'action rapides et prenants? Vous aimez vous battre contre un adversaire coriace? Vous aimez l'originalité? Alors X-Rays va vous séduire: 21 labyrinthes inextricables où vous devrez relever qu'il vous posera, abattre des ennemis monstrueux.
1 ou 2 joueurs.

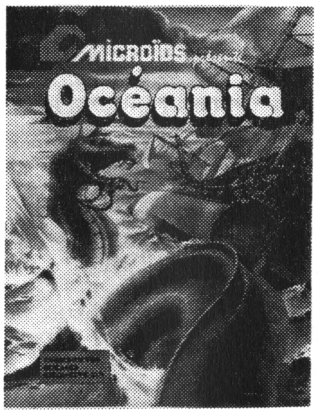


ENTROPIE: (INFOGRAMES)

C.S-"Cette planète blanche n'est pas ce qu'elle devrait être... Que dit votre détecteur?"
1er O-"...Transformation isentropique...quantité de chaleur élémentaire échangée...source de température thermodynamique...
C.S-"Etat ?"
1er O-"Etat de désordre caractérisé d'un système isolé...le désordre croît..."
C.S-"Entropie...il faut faire quelque chose!"

OCEANIA: (MICROIDS):

Un monde aquatique, une planète parsemée de quelques archipels perdus sur une mer immense...
Un jeu d'aventure graphique original qui combine action et réflexion, jeux d'arcades et énigmes. Un jeu où tous les chemins sont possibles, avec lequel vous ne reviverez pas deux fois la même aventure.



INDIVIDUEL

ATOMIK: (FIL)

Un jeu de casse-briques hors du commun...vous en avez assez des 30 tableaux proposés, une option vous donne la possibilité d'éditer vous-même vos tableaux, laissant libre cours à votre imagination.

LE TEMPLE DE QUAUHTLI:
(LORICIELS)

Vous venez d'apprendre qu'un aigle se trouve dans un vieux temple Amazonien. Vous partez à sa recherche mais la moiteur de la forêt tropicale vous réserve bien des surprises...
Trouverez -vous la force et le courage pour aller jusqu'au bout de ce jeu d'aventure entièrement graphique ?

BIVOUAC: (INFOGRAMES)

Le premier jeu de simulation d'Alpinisme. D'une réalité surprenante: tous les éléments (temps, météo, fatigue, crevasses, survie, sites superbes...) qui caractérisent la course de montagne y sont soigneusement recréés, avec toute la technique du spécialiste de l'escalade: Eric Escoffier.

MON GENERAL: (LORICIELS)

Un jeu de stratégie pour un ou plusieurs joueurs. La révolution vient d'éclater au San Théodoros et le pays est à feu et à sang.
A la tête de cet Etat, tentez de rendre à votre peuple sa prospérité d'antan. Alors, soyez un grand stratège et, tenant compte de tous les paramètres, essayez de transformer ce pays misérable en un Etat florissant.

SUPER TENNIS: (FIL)

Retrouvez toutes les sensations d'un vrai match: Super Tennis est le plus sophistiqué des jeux de tennis actuels. Tous les coups sont permis, la foule vous acclame, les ramasseurs de balle sont prêts à bondir, l'arbitre surveille... Pour un ou deux joueurs, 3 niveaux de difficulté.

NITROGLYCERINE LUKY-LUKE:
(COKTEL VISION):

Inspiré du nouvel album, 5 épisodes d'un style très varié sont proposés dans ce logiciel d'aventure, d'action et de réflexes.

LUDO ... LUDO-GICIELS ...

COBRA (LORICIELS):

Tiré du dessin animé que vous avez probablement vu sur A2 et C+, COBRA doit combattre son terrible ennemi: Salamandar. Seul contre des milliers vous devez détruire à jamais cette méchante créature venue d'une autre planète.

SUPER SKI (MICROIDS):

Simulateur en 3 D qui propose aux amoureux du ski quatre épreuves différentes: - le slalom
- le slalom géant
- la descente
- le saut

Les règlementations de la Fédération Française de Ski ont été respectées pour chacune de ces disciplines rendant ainsi cette simulation beaucoup plus réaliste.

LES RIPOUX (COBRA SOFT):

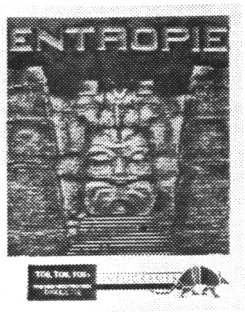
Inspecteur de police, dans le quartier de Pigalle, Barbès, vous vous retrouvez comme P. Noiret et T. Lhermitte obligé de continuer votre activité officielle et vos combines frauduleuses afin d'amasser les 200 briques nécessaires pour acheter le bar PMU de vos rêves.

BLUEBERRY (COKTEL VISION):

Retrouvez le héros de la BD et lancez vous dans une course effrénée dans un désert hostile. Blueberry et son compagnon Jimmy Mac Clure se retrouvent aux portes du vieux village indien, caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon. Le spectre aux balles d'or les surveille...

MISSION EN RAFALE (FIL):

Investi d'une mission que lui seul peut réussir, il décolle aux commandes de l'appareil de cette fin de siècle. Son but, abattre les ennemis qui menacent notre nation. Alerte rouge !.



FLASH POINT: (FIL):

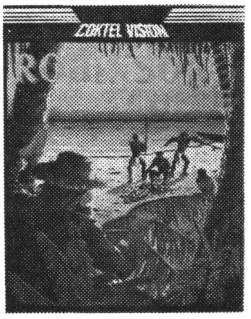
A la veille de la troisieme guerre mondiale, le monde est divisé en deux camps: Est et Ouest. Vous devez empêcher la progression de vos ennemis. Ce jeu allie stratégie et arcade. A vous de choisir la meilleure tactique.

SAPIENS: (LORICIELS)

"Il y a mille siècle, l'aventure humaine commençait". Vous êtes Tamroc, l'homme de Néanderthal; pourrez-vous survivre dans cet univers hostile? Plus de trois millions de lieux différents, grace à la mise au point d'algorythmes de vision fractale en perspective:une nouvelle génération de softs!

ENDURO RACER: (FIL)

A vive allure, entrez dans le monde fascinant de la haute compétition en Enduro.
C'est avec un réalisme sans pareil que notre conducteur évolue, couché sur son guidon, debout sur la roue arrière, le pied traînant dans les virages et la boue...



ROBINSON CRUSOE:
(COKTEL VISION)

30 septembre 1659: échoué sur une plage, après une terrible tempête, moi, Robinson Crusoé, me retrouve seul, prisonnier d'une île que je baptise:"île du désespoir".
Réussirai-je l'incroyable pari de survivre? Comment réagirai -je face aux cannibales? Et surtout, retrouverai-je un jour ma verte contrée, l'Angleterre?
Une fabuleuse aventure dont vous êtes, vous-même, le scénariste! A vous de jouer.

QUAD (MICROIDS):

Lancé à toute vitesse, vous devez franchir le désert avant que le service secret ennemi ne vous retrouve...problème, la piste que vous avez empruntée n'a pas été utilisée depuis des années, attention aux rochers, aux carcasses de bestiaux...aucun moyen de la quitter sans s'enliser

GAME OVER: (FIL):

Dans une autre galaxie, et dans un autre temps, vous êtes Arkos, le fidèle lieutenant de la toute puissante souveraine Gremla que votre loyauté a porté au pouvoir. Mais son avidité grandissant en même temps que son pouvoir, vous décidez de mettre fin à son règne. Vous allez devoir vous battre sur plusieurs planètes, jusqu'à l'assaut final contre votre pire ennemi, le "gardien-géant".

RANGER3: (LORICIEL):

Le vaisseau Ranger3 de Duck Rogers est contraint de se poser en catastrophe sur Bellatrix. Pour pouvoir repartir, notre héros devra atteindre le château et user de mille et un stratagème afin d'éviter les animaux et les habitants de cette planète qui sont pour le moins hostiles.

AQUANAUTE: (FIL):

Plongez dans les profondeurs fantastiques et dangereuses des océans. Votre but: aller à la recherche du trésor englouti. Vous allez devoir affronter de multiples dangers: requins, pieuvres... ainsi que vos ennemis qui veulent s'emparer du trésor avant vous!

ORDINATEUR

LUDO ... LUDO-GICIELS ...

ORDIJUDUEL

ARKANOID : (IMAGINE)

Tous les ingrédients du casse-brique y sont...mais avec certaines caractéristiques établissant l'originalité du jeu, particulièrement avec les capsules qui vous donnent des pouvoirs supplémentaires.

GRAND PRIX 500cc: (MICROIDS)

Les 150 chevaux de votre moto rugissent, le drapeau à damier tombe ... vous êtes lancé sur un circuit pleins d'embûches. Un adversaire vous talonne de près...de trop près, coup d'accélérateur il est loin ! Mais n'oubliez pas qu'il y a 6 motos au départ: la lutte est serrée. (Vos deux écrans vous permettent de contrôler parfaitement la position de chacune des motos.).

F-15 STRIKE EAGLE: (FIL)

Ce logiciel est une simulation fidèle de l'avion de chasse le plus sophistiqué du monde. Préparez-vous à pénétrer dans le monde dangereux de la guerre électronique moderne.
F-15 vous propose de défier les dangers tandis que vous voyagez à travers le monde pour de périlleuses missions tactiques.

MONOPOLY: (LEISURE GENIUS)

Pénétrez dans le monde de la finance..et gagnez plus d'argent que l'ordinateur...ou que vos amis.

LES DIEUX DE LA MER: (INFOGRAMES)

Comme Patrice Martin, avec les DIEUX DE LA MER, vous allez pouvoir vous exercer aux épreuves de saut, slalom, et figures du championnat du monde du ski nautique.

SPACE RACER: (LORICIELS)

2132...année décadente dans un monde décadent, vous voilà parti pour la course infernale sur votre machine ultra rapide. L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles, tous les coups sont permis, en particulier n'hésitez pas à entamer des combats avec vos adversaires.

SIRIUS: (MINIPUCE)

La civilisation terrienne est sur le point de succomber à l'invasion venue de SIRIUS. Une chance vous reste. Il paraît que leur force réside dans l'AME qui plane au dessus de la tête du Maître de la planète. Celui-ci vit dans un palais immense et très puissamment défendu.

LA GESTE D'ARTILLAC: (INFOGRAMES)

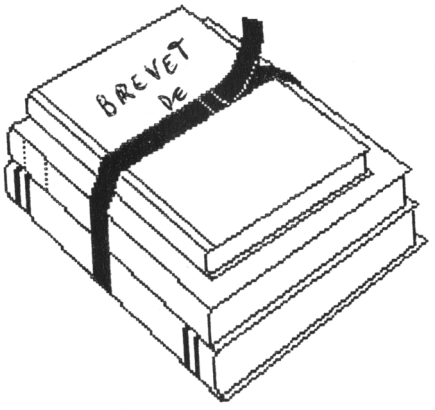
Ici commence l'histoire de la Geste d'Artillac, nom prestigieux que détenaient un homme et son fils. Celui-ci atteignait sa 20 éme années et son père lui avait appris le maniement des armes ainsi que le port de l'armure....Un jour son père a disparu. Seul un livre, le Bréviaire, a miraculeusement échappé à l'incendie....à vous de partir à l'aventure retrouver votre père...

L'HERITAGE II : (INFOGRAMES)

Vous êtes au bout du rouleau quand votre tante vous a fait don de son héritage...mais voila, vous avez perdu votre extrait de naissance et votre livret de famille se trouve quelque part en Ecosse...et en plus il y a de faux neveux qui surgissent: comment allez-vous faire pour vous tirer de ce micmac ?.

LA BATAILLE DES BREVETS: (M.P.S.)

Inventer des produits, déposer des brevets et des marques, construire des usines et faire la preuve, en général, de son talent de gestionnaire.
La récompense: disposer d'un compte en banque confortable et de moyens financiers puissants pour investir...En deux mots: FAIRE FORTUNE.



DOSSIER BOERHAAVE: (INFOGRAMES)

Le cortège accompagnant Mme Boerhaave dans sa dernière demeure venait juste d'arriver. Il commençait à pleuvoir. La cérémonie serait brève.
Tous les personnages présents étaient gênés par le regard du commissaire...l'assassin de Mme B. était parmi eux !

MAGIC: (TITUS)

1 ou 2 joueurs.
Au sein de la forêt, un couple de sorciers décide de divorcer. Mais la séparation de deux être aux moeurs aussi maléfiques ne peut se faire sans heurts.
Aussi toute la forêt entre en guerre afin de détruire le quartier général ennemi...

KUNG FOU: (SOFTBOOK)

Déshonoré et ruiné, Guenzo, grand maître du Kung Fou, devra accomplir un acte héroïque pour regagner sa position très enviée auprès de l'Empereur. Il a choisi d'aller délivrer la princesse Simone, captive depuis des siècles sur l'île enchantée de Morokracos...mais il y a le samouraï aux dix vies...

LUDO ... LUDO-GICIELS ...

IZNOGOUD (INFOGRAMES):

Il veut être Calife à la place du Calife ... Ce logiciel plein d'humour vous transporte au pays de la magie: à Bagdad. Entièrement graphique vous déplacez IZNOGOUD dans 20 salles où vous rencontrerez 34 personnages hauts en couleur. Aucun texte rien que du rire !!. (La bande dessinée est offerte avec le jeu).

STONE ZONE: (SOFTBOOK)

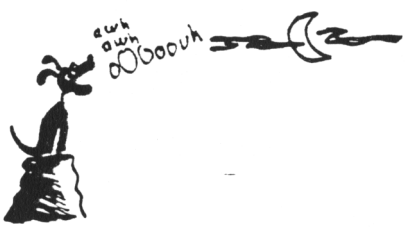
Vous êtes un célèbre voleur et vous décidez de vous attaquer aux fameuses mines du Mont KARAZ. Ses galeries sont bourrées de diamants...mais attention aux éboulements de rochers, les pièges mortels et les Gonards rouges qui circulent dans les galeries...vous allez perdre bien des vies.

GREEN BERET: (FIL)

Le goût de l'aventure et du risque vous démange, devenez Para de choc, un Rambo en herbe et partez délivrer vos camarades prisonniers du camp ennemi. Véritable machine de combat, ultra-entraîné, vous vous infiltrez dans les quatre installations de défense stratégique de l'ennemi...

BALTHAZAR: (TITUS)

Jeu d'arcade/aventure.
Boire un petit coup, HIC ! c'est agréable !! etc.. mais il ne faut pas rouler sous la table, sinon les autres clochards se jetteront sur nos bouteilles; attention aux alcootest qui finissent violemment et aux écoliers chapardeurs ...



OXPHAR (ERE INFORMATIQUE):

Victime d'une publicité mensongère, OXPHAR se trouve confronté à un univers fabuleux dans lequel il se fera des amis ou des ennemis. Ce jeu d'aventure est passionnant, désopilant et ne laisse jamais le joueur seul car il peut à tout moment demander de l'aide.

MAGIC CLUB N 1 (F.G.B.):

Compilation de trois superbes jeux:
- BLUE STAR: Jeu de tir spacial.
-BLUE WAR II: Simulateur de sous-marin. Il faut retrouver un bateau ennemi.
- GARDEN: Protégez votre jardin contre toutes sortes d'insectes et de bestioles.

MEWILO (COKTEL VISION):

Saint-Pierre de la Martinique, 1902, avant l'irruption du mont Pelée, vous permet de découvrir ses coutumes, ses odeurs, sa musique, son parler créole et vous conduit dans une drôle d'aventure. Votre enquête devra être menée avec finesse dans le monde fascinant des zombis...

L'AFFAIRE SYDNEY:
(INFOGRAMES)

M. Sydney vient d'être tué d'une balle en pleine tête. L'assassin a laissé des traces dans un appartement de l'immeuble d'en face.
A la base de vos interrogations, vous devrez montrer votre efficacité et résoudre ce nouveau mystère...

SLAP FIGHT: (FIL)

Vous êtes aux commandes de l'avion Slapfighter et il vous faut détruire les nuées de créatures étrangères malfaisantes qui vous affrontent en vagues meurtrières sur l'hostile planète ORAC.
Superbe graphisme avec de bonnes animations.
(Manette de jeu obligatoire)

MARCHE A L'OMBRE
(INFOGRAME):

Toute votre vie est liée à votre mob: si vous n'avez plus de mob, vous n'avez plus votre petite amie car elle ira avec Dédé qui lui ne se fait pas piquer sa mob !. Un jour votre mob a disparu...vous devez alors parcourir toutes les rues de la ville, aller à la rencontre de bandes plus ou moins malfaisantes et vous n'aurez qu'un moyen de vous faire entendre: la bagarre...

BOB MORANE (INFOGRAMES):

- CHEVALERIE: Vous devez combattre des monstres à mains nues. Les beaux graphismes sont soutenus par une musique symphatique.

- JUNGLE: Muni de votre album (livré avec le logiciel, comme les autres B.Morane) qui comprend un guide de survie, vous partez à la recherche de votre ami perdu dans la jungle.

- ESPACE: Ce jeu d'arcade doit vous amener à découvrir où se trouve Bill Balentine, votre fidèle compagnon, prisonnier dans un gigantesque satellite.

LES CAVERNES DE THENEBES:
(SOFTBOOK)

Cette mission n'est probablement pas faite pour vous. Seule une équipe de professionnels bien entraînés sera capable de neutraliser les capsules du très dangereux virus Thénébien.
Ouvrez vite ! Il ne reste plus que quinze minutes d'oxigène !!.

LA MINE AUX DIAMANTS:
(INFOGRAMES)

Dans une course poursuite dans les galeries de la mine aux diamants, vous tentez de ramasser le plus grand nombre de diamants en évitant les assauts répétés des insectes vénéneux qui en ont fait leur repaire.

LES COMPILATIONS ...
LES COMPILATIONS ...
LES COMPILATIONS

VALISE FIL: (FIL)

SORCERY
FORMULE 1
GAME OVER
ARKANOID

MO5.6.TO7.8.9.9+ ..... K7 : 245.00 Frs
TO8.9.9+ ..... D7 : 299.00 Frs

COMPIL'ACTION:
(COKTEL VISION)

JAME DEBUG
OPERATION NEMO
DUEL 2000

TO8.9.9+ ..... D7 : 199.00 Frs %

CARRE D'AS
(COKTEL VISION)

BASIL DETECTIVE
DAKAR 4X4
DUEL 2000
JAME DEBUG

TO8.9.9+ ..... D7 : 235.00 Frs %

LES HITS N°1 :
(LORICIELS)

PULSAR
ELIMINATOR
YETI

MO5.6.TO7.8.9.9+ ..... K7 : 160.00 Frs
TO8.9.9+ ..... D7 : 199.00 Frs

SELECTION OR :
(LORICIELS)

L'AIGLE D'OR
LE 5ème AXE
M.G.T.
SAPIENS

MO6.TO8 ..... K7 : 150.00 Frs
MO6.TO8.9.9+ ..... D7 : 199.00 Frs

LORICIELS

M.G.T.
+
BACTRON

MO6.TO8 ..... QDD : 240.00 Frs %

LES ATHLETES :
(INFOGRAMES)

KARATE
RUNWAY II
FOOTBALL
LES DIEUX DU STADE
LES DIEUX DU STADE 2

TO7/70.TO8 ..... K7 : 150.00 Frs
MO5.MO6 ..... K7 : 150.00 Frs
TO8.9.9+ ..... D7 : 199.00 Frs

PACK JEUX FIL 1 :
(FIL)

MICRO SCRABBLE
LA PLANETE INCONNUE
NUMERO 10 (FOOT)

MO5.TO7/70 ..... K7 : 155.00 Frs

PACK JEUX 2 :
(FIL)

KRAK-OUT
BEACH HEAD
THE WAY OF TIGER

MO5.6.TO7.8.9.9+ ..... K7 : 155.00 Frs
TO8.9.9+ ..... D7 : 255.00 Frs

VOL SOLO
+
LA NUIT DES TEMPLIERS

TO8.9.9+ ..... D7 : 260.00 Frs %

COFFRET CADEAU :
(FIL)

MONOPOLY
RUNWAY
SUPER TENNIS
GREEN BERET

MO5.6.TO7.8.9.9+ ..... K7 : 255.00 Frs %
TO8.9.9+ ..... D7 : 315.00 Frs %

LES HITS N°2 :
(LORICIELS)

SPINDIZZY
HACKER
BARRY Mc GUIGAN

MO5.6.TO7.8 ..... K7 : 160.00 Frs
TO8.9.9+ ..... D7 : 199.00 Frs

CARTE DU CIEL
+
SUPER TENNIS

TO8.9.9+ ..... D7 : 255.00 Frs %

NUMERO 10
+
BEACH HEAD

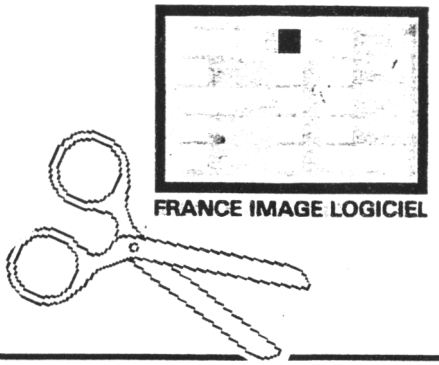
TO8.9.9+ ..... D7 : 250.00 Frs %

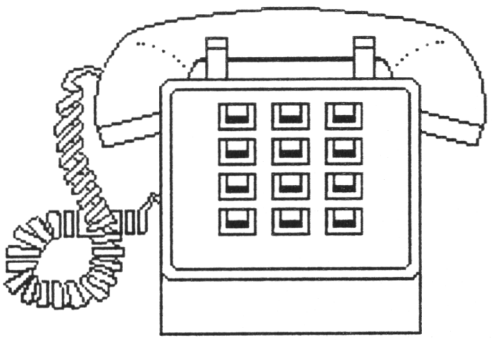
DU COTE UTILE ... DU COTE UTILE ...

ASSEMBLEUR 6809 version 1.0: (FIL)

Le rôle de l'Assembleur est de traduire la représentation mnémonique des instructions en leur équivalent binaire qui peut comporter entre un et cinq octets. Un octets est un mot de huit bits. Ce code binaire résultant, appelé "programme objet", est directement exécutable par le microprocesseur.
La cartouche Assembleur est accompagnée d'un mémento, et d'un manuel de base qui décrit de façon détaillée les diverses commandes à votre disposition.

MO5-MO6 ..... M5
TO7.70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ M7





MALETTE COMMUNICATION: (FIL)

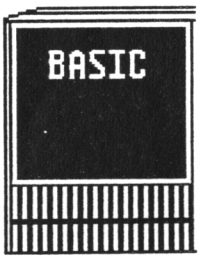
Depuis son apparition, le minitel n'a cessé de prouver son interêt et son efficacité dans le domaine de la communication. La Malette Communication est composée de deux logiciels complémentaires:
- PRAXITELE: éditeur d'écrans aux normes vidéotex.
- MICRO-SERVEUR: un serveur télématique (messagerie, journal, téléchargement, consultation...)
Le mode serveur : vous mettez à la disposition de chaque abonné qui se connecte, la totalité des services que nous venons de décrire.

TO8-TO8D-TO9-TO9+ D7

BASIC 128 version 1.0: (FIL)

Le BASIC 128 MICROSOFT est une extension du Basic 1.0, et peut gérer directement jusqu'à 108 Ko de mémoire utilisateur. Il possède un système d'exploitation de disquette intégrée (D.O.S), une vitesse d'exécution supérieure, des fonctions mathématiques et graphiques supplémentaires.
Le BASIC 128 est accompagné d'un mémento et d'un manuel d'initiation qui vous aidera à aborder les toutes vos interrogation sur la programmation.

MO5-MO6 ..... M5
TO7.70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ M7



LES PETITS PRATIQUES THOMSON

CALCULATRICE: (ANSWARE)

CALCULATRICE vous permet d'utiliser votre ordinateur pour effectuer des calculs, des plus simples aux plux complexes. Une ligne de calcul pouvant atteindre jusqu'à 40 caractères. Mieux qu'une calculatrice, ce logiciel peut répondre à une demande de calculs mathématiques.

MO5-MO6 ..... M5

AGENDA: (ANSWARE)

AGENDA permet de mémoriser les rendez-vous, les travaux à réaliser, les actions à mener, les dates à ne pas oublier... il autorise ensuite une consultation rapide et agréable sous forme de planning quotidien et hebdomadaire (possibilité d'imprimer).

MO5-MO6 ..... M5

DU COTE UTILE ... DU COTE UTILE ...

COLORPAINT: (FIL)

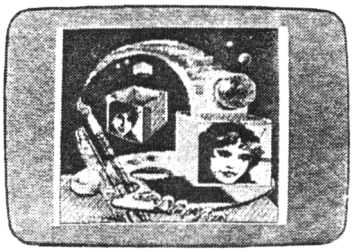
COLORPAINT est un outil graphique simple à utiliser, qui fonctionne essentiellement avec le crayon optique et permet, d'un geste naturel, d'esquisser et de **peindre directement à l'écran en 16 couleurs**, exactement comme sur une toile. Par simple pointage sur les menus déroulants et les pictogrammes, COLORPAINT autorise toutes les recherches et variations graphiques.

MO5-MO6 ..... M5
TO7.70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ M7

STUDIO: (FIL)

STUDIO est un logiciel d'animation graphique qui vous permet de créer vos propres dessins animés. A l'aide de sa panoplie d'outils, **inventez vos personnages**, décomposez leurs mouvements, imaginez un décor, faîtes-le défiler pendant que le personnage se déplace et adaptez un fond sonore aux situations rencontrées.
(Récupération sous Colorpaint, Caractor II, BASIC 128.)

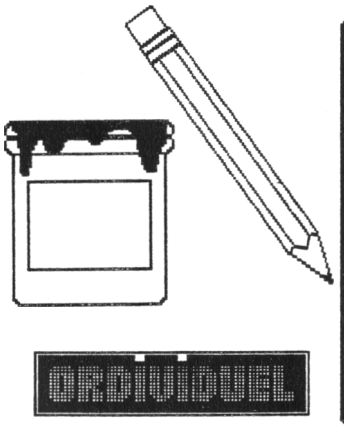
MO5-MO6 ..... M5
TO7.70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ M7



MALETTE CREATION: (FIL)

2 supers logiciels réunis dans une malette pour dessiner, colorier, animer. Maîtriser tous les aspects de la création graphique grâce à COLORPAINT et STUDIO.

MO5-MO6 ..... M5
TO7.70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ M7



CARACTOR II : (FIL)

CARACTOR II vous permettra de dessiner au point par point pour le plaisir de l'art, mais vous l'apprécierez surtout comme logiciel "ouvert" pour créer tous les objets graphiques nécessaires à l'agrément, à la clarté et à l'efficacité des programmes que vous écrivez en BASIC ou en assembleur, en FORTH ou en LOGO (dessins, motifs, logos, schémas, programmes, alphabets, formules...).
Les atouts de CARACTOR II: une minutie et un gain de temps étonnants, et l'emploi privilégié du crayon optique pour plus de confort et de souplesse...

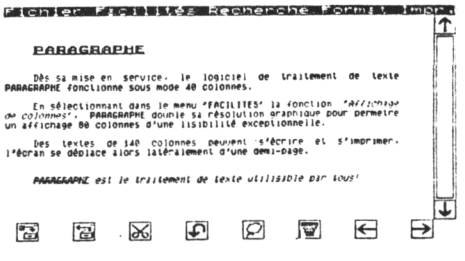
MO5-MO6 ..... M5
TO7.70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ M7

PARAGRAPHE: (FIL)

Le traitement de texte, c'est une nouvelle façon d'écrire: avec PARAGRAPHE, finis les brouillons illisibles, la gomme, les ratures, la colle, les erreurs, les regrets, le retard et le stress !.

PARAGRAPHE est un traitement de texte conçu pour tous. Grâce à sa facilité d'utilisation, il vous fera goûter au **plaisir de bien écrire.**
PARAGRAPHE gère également des chiffres et des dessins, pour agrémenter vos textes. Il peut traîter des fichiers de textes ou de dessins provenant d'applications comme COLORPAINT ou COLORCALC et COLORCALC +, LOGO ou BASIC..
Créer des textes, les corriger, les ré-utiliser dans d'autres documents, les actualiser, les illustrer, en imprimer autant d'originaux qu'il le faut, vite et bien...

TO8-TO8D D7

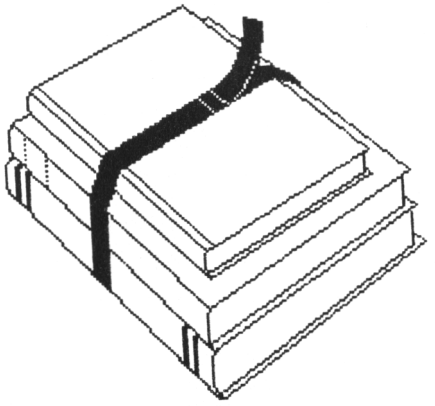


DU COTE UTILE ... DU COTE UTILE ...

FICHES ET DOSSIERS: (FIL)

FICHES ET DOSSIERS vous permet de classer, trier, d'extraire, en un mot de gérer vos fichiers.
Des fiches de 60 rubriques de 26 caractères ou 30 rubriques de 52 caractères, réparties sur 3 pages-écrans, le nom de chaque rubrique pouvant atteindre 10 caractères. Chaque champ de saisie peut apparaître en inverse-vidéo ou être affiché en clignotant.
FICHES ET DOSSIERS vous offre bien sûr la possibilité d'imprimer vos fiches, soit fiche à fiche, soit sous forme d'étiquettes, ou bien encore en préparant vous-même un "rapport en colonnes".

TO7.70 ..... D7 5 1/4
TO8-TO8D D7



LE JOURNALISTE: (CEDIC-NATHAN)

Avec le Journaliste, créez votre journal: écrivez avec le traîtement de texte, choisissez la largeur de la colonne et les polices de caractères.
Avec le Journaliste, découvrez la micro-édition: illustrez en incluant dans le texte des images choisies dans l'album ou en créant de nouveaux motifs.
Montez en assemblant textes et images sur plusieurs pages et plusieurs colonnes.
30 polices de caractères pour enrichir le texte et les titres. Un éditeur pour modifier ou créer de nouvelles polices. Une banque d'images: 80 planches thématiques, plusieurs centaines de dessins.
Un atelier de montage pour la mise en page des textes et des illustrations.
(Crayon ou souris obligatoire).

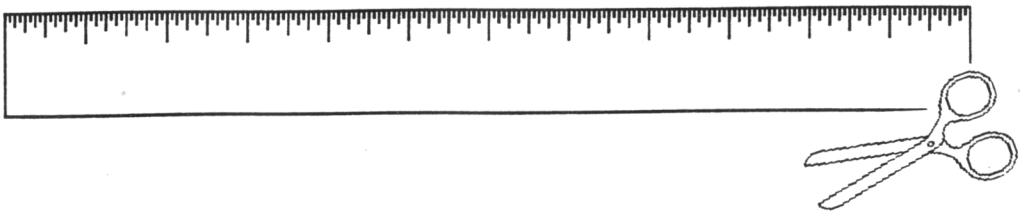
TO8-TO8D-TO9+ D7

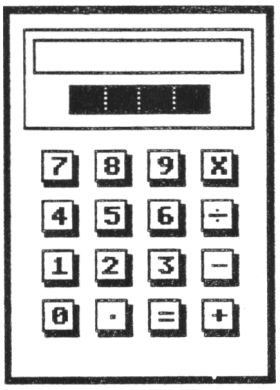
TABLE A DESSIN : (COBRA SOFT)

TABLE A DESSIN est un logiciel de conception graphique associant grande puissance et facilité d'emploi grâce à l'utilisation de la souris et des icônes.
Ce logiciel permet de tracer et d'imprimer en un minimum de gestes toutes sortes de dessins (architecture, urbanisme, dessin technique, etc ...). Très nombreuses possibilités graphiques comprenant hachurage, remplissage, écriture horizontale et même verticale.
Les dessins réalisés sont utilisables dans vos propres programmes et compatibles avec les logiciels PARAGRAPHE et COLORPAINT.

TO9 ..... D7

ORDIVIDUEL





ORDIVIDUEL

COLORCALC: (FIL)

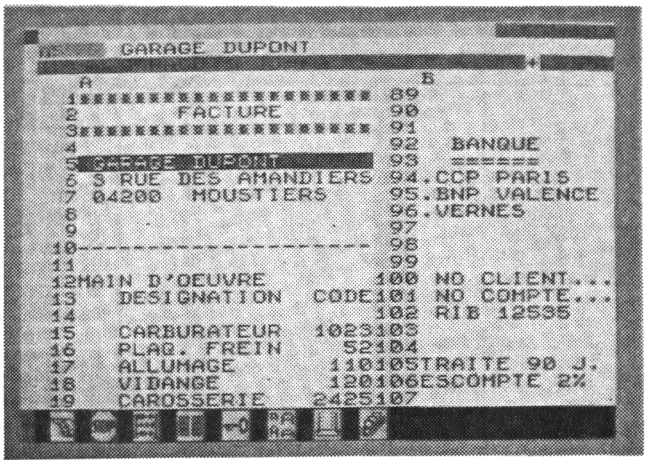
COLORCALC est un tableur, une feuille de calcul électronique permettant d'effectuer facilement tous types de calculs et de simulations. Le principe est simple: vous disposez d'un vaste tableau dans lequel vous inscrivez des textes et des séries de nombres reliés entre eux par des formules arithmétiques ou logiques, simples ou complexes.
Tableaux de 63 colonnes et 255 lignes (16065 cases).
Sauvegarde des tableaux sur cassette et sur disquette, au format binaire ou DIF, ce qui assure la compatibilité avec d'autre logiciels.
Impression des tableau (en totalité ou en partie).
Fonctions scientifiques: valeur absolue, signe, racine carrée, valeur entière, logarithmes népérien et décimal, sinus, cosinus, tangente, exponentielle automatique et précision de 16 digits lors de l'affichage des résultats.
L'apprentissage est rapide. La documentation, claire et précise, complètée par des nombreux exemples, vous guide pas à pas.

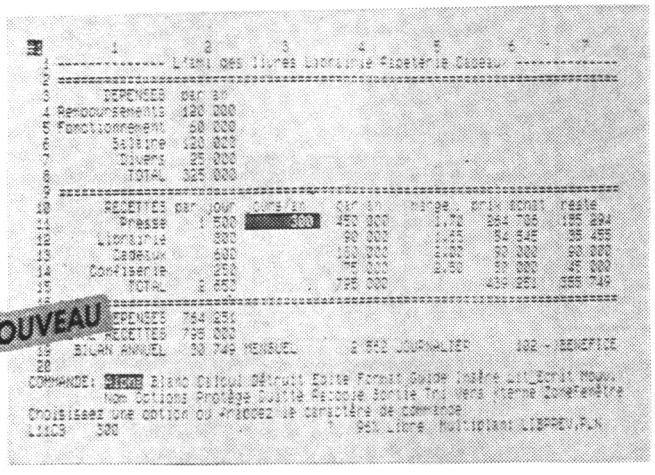
MO5-MO6 ..... M5
TO7.70-TO8-TO8D-TO9-TO9+ M7

COLORCALC + : (FIL)

COLORCALC + est un tableur performant qui s'adresse à tous ceux qui souhaitent aller plus loin dans la gestion, dans la manipulation, le traîtement, l'analyse des données constituant la base de leur travail et de leur décisions quotidiennes.
Les menus déroulants et les messages d'assistance le rendent très convivial. Et pour une plus grande sécurité, la mémoire disponible est affichée à tout moment.
255 lignes et 72 colonnes, COLORCALC + vous offre, en plus de son petit frère COLORCALC, la possibilité de lancer des calculs répétitifs pour une résolution d'équation par exemple, ou la recherche d'un pourcentage précis. (Classement des données par ordre ascendant ou descendant). Le tri peut se faire sur tout le tableau ou seulement sur une partie, de façon horizontale ou verticale. Une procédure de chaînage permet d'étendre en dehors d'une zone sélectionnée le réarrangement du tableau en fonction du critère de tri. Possibilité à tout moment de rapprocher 2 tableaux pour faire des comparaisons ou de nouveaux calculs.

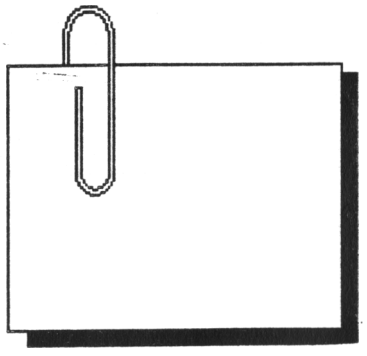
TO8-TO8D-TO9+ D7



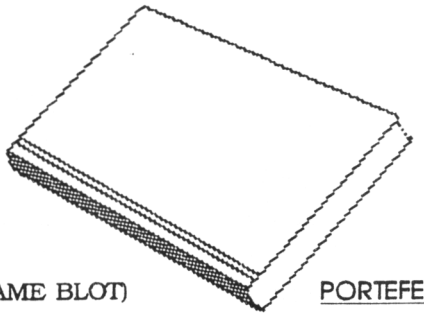


MULTIPLAN: (FIL)

MULTIPLAN offre une feuille de calcul de 255 lignes et 63 colonnes, soit plus de 16000 cellules, et des fonctions de type financier, mathématique, logique, scientique et statistique pour effectuer rapidement tous types de calculs.
Un des meilleurs tableur sur la gamme THOMSON.



DU COTE UTILE ... DU COTE UTILE ...



BUDGET FAMILIAL: (FREE GAME BLOT)

Une aide précieuse pour gérer vos comptes et prévoir vos dépenses. Il n'est plus nécessaire avec ce logiciel d'avoir votre petit cahier d'écolier pour savoir dans quelle situation en est votre compte...
La grande richesse de présentation: tableau, graphe et journal des comptes fera de votre budget un outil indispensable.

LOTO: (FREE GAME BLOT)

L'ordinateur analyse toutes les combinaisons (simples ou multiples) que vous lui demandez et répond par une couleur:

- rouge: ne pas jouer
- jaune: combinaison déconseillée.
- vert: jouer la combinaison.

Ce logiciel d'analyse statistique sur les 8 années de LOTO vous permet d'éliminer les grilles à faible probabilité de sortie. Vous pouvez faire évoluer ce logiciel tout au long des tirages du LOTO... **Et si le LOTO n'était pas tout a fait un jeu de hasard ?.**

STATISTIQUES: (FIL)

Outil simple et puissant de calculs et d'analyses statistiques. Particulièrement performant, il utilise des techniques évoluées de programmation et vous propose "prête à l'emploi" une bibliothèque complète de programmes statistiques, vous déchargeant en cela de tous les travaux fastidieux d'analyse et de calcul. Il vous suffit d'introduire vos données en suivant les indications du logiciel, puis de sélectionner parmi tous les types de calculs proposés, celui qui vous semble le plus adapté.

MBANQUE: (MICTEL)

Vous cherchez une gestion bancaire, une gestion de Trésorerie propre à satisfaire le particulier et le professionnel ?
750 opérations réparties sur 3 comptes, 12 types d'opération, gestion totale des automatismes bancaires (prélèvements, virements...), archives, relevés sur écran ou imprimante par opération échue/non échue à une date choisie, utilisation possible de plusieurs disquettes "fichier"...

PORTEFEUILLE BOURSIER: (FIL)

Avec ce logiciel, finis les tâches fastidieuses et les longs calculs. Tout votre temps pourra être consacré à l'analyse et à la prise de décision.
A chaque titre correspond une fiche signalétique. Elle vous permet de tenir compte de la catégorie du titre, du secteur d'activité, du bénéfice estimé par action, des frais de courtage...
Ainsi, toutes les opérations d'achats, de ventes de titres, d'encaissements de dividendes ou de coupons sont répertoriées, classées et analysées. Et toutes les mises à jour sont possibles: économie d'impôt, bénéfices divers, drcits de garde, charges diverses, taux d'inflation... (Des exemples facilitent l'utilisation du logiciel).

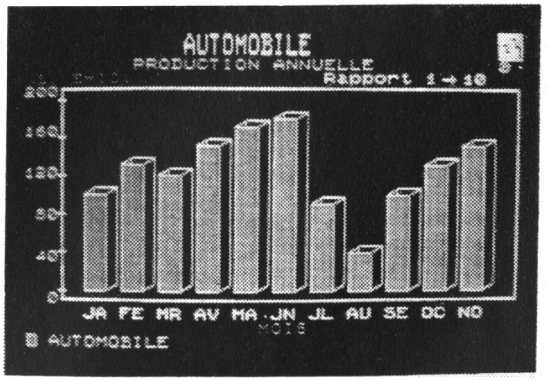
ORDIVIDUEL

PLANNING: (FIL)

Ce logiciel assure la gestion de 1 à 6 emplois du temps en simultané. Il organise les rendez-vous et les occupations sur 12 mois.
Possibilité de lister les rendez-vous du jour, de la semaine, du mois. Rechercher le nom d'un visiteur, d'un utilisateur ou d'un client en particulier.
Aménager les différents emplois du temps par une recherche automatique des plages horaires libres communes.

GRAPHIQUE: (FIL)

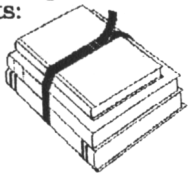
Un dessin vaut mieux que dix mille mots..."
Un graphisme est en effet l'outil indispensable pour prendre rapidement une décision efficace. Avec ce logiciel, vous disposez d'un outil d'aide à la décision à la fois simple et performant.
GRAPHIQUE vous permet également de récupérer les données des tableurs COLORCALC et COLORCALC + et de STATISTIQUES.



MALETTE GESTION PROFESSIONNELLE: (FIL)

Cette malette est un ensemble professionnel qui regroupe 3 logiciels performants:

- COLORCALC
- STATISTIQUES
- GRAPHIQUES.



LES DERNIERS ARRIVES ...

... LES DERNIERS ARRIVES ...

MICROBAC : (CEDIC/NATHAN-COKTEL VISION)

ALLEMAND
ANGLAIS
ESPAGNOL
FRANCAIS
GEOGRAPHIE
HISTOIRE
MATHEMATIQUES B
C/E
D
PHYSIQUE - CHIMIE

Une nouvelle gamme de logiciels conçus pour une assimilation rapide des bases de connaissances élaborées par les professeurs de chaque discipline.
Menus déroulants, questions-réponses, aides, dictionnaire, bloc-notes, schémas et figures, ainsi que la possibilité d'impression mettent l'efficacité de l'ordinateur au service de votre réussite.

TOP GUN : (FIL)

Vous êtes un des meilleurs pilotes de la Navy américaine, votre appareil est un Tomcat F-14. C'est un avion rapide et redoutable muni de différentes armes et systèmes de défense... votre mission: détruire les projets de votre adversaire.(Jusqu'à 2 joueurs)

CRAZY CARS : (FIL)

Dans ce jeu, participez à une course automobile complètement folle, l'American Country Cross. En 9 parcours, vous traverserez les U.S.A. à plus de 200 Km/h, à bord de la voiture idéale...

SPORTS D'ETE : (FIL)

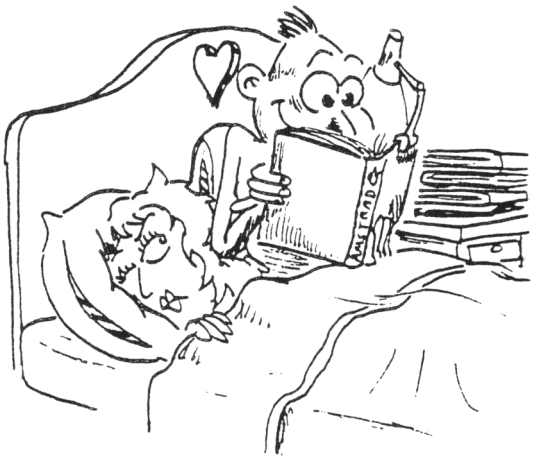
Différentes épreuves sportives des J.O d'été. Superbes graphismes.

BOBO : (INFOGRAMES)

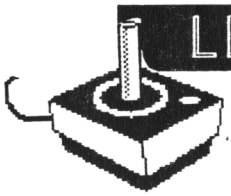
Tiré de la collection SPIROU, ce logiciel reprend le personnage BOBO et ses compagnons de prison...Suivez la journée bien chargée de notre pauvre BOBO: corvée de patates, lavage... Logiciel très bien réalisé.

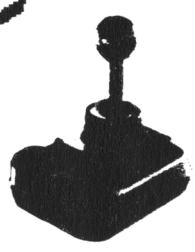
LES BOUQUINS ... A LIRE

102 progammes pour MO6-TO8-TO8D-TO9+ (P.S.I.)	135 F
MO6, TO8 et TO9 + en famille (P.S.I.)	135 F
56 programmes MO5-MO6-TO7.70-TO8 (SYBEX)	98 F
Français et THOMSON en sixiéme (P.S.I.)	150 F
144 procédures utiles en LOGO (CEDIC-NATHAN)	
Activités LOGO pour la classe (CEDIC-NATHAN)	
Super jeux MO6, TO8 et TO9+ (P.S.I.)	140 F
Premiers programmes MO5-MO6-TO7.70-TO8 (SYBEX)	108 F
Clefs pour MO5 (P.S.I.)	120 F
Clefs pour TO7.70 (P.S.I.)	120 F
BASIC MO5 et TO7.70 (P.S.I.) méthodes pratiques	110 F
MO5 et TO7.70 pour réussir en CE2 (P.S.I.)	115 F
La découverte des MO5 et TO7.70 (P.S.I.)	100 F
Programmer en LOGO THOMSON (EYROLLES)	
Le BASIC des MO5 et TO7.70 (P.S.I.)	115 F
Trucs et astuces pour THOMSON MO5 et TO7.70 (M.A.)	149 F



LES MANETTES ... LES MANETTES





☐ joystick compétition PRO. . . . . 170 F

☐ joystick S witch joy . . . . . 185 F

☐ joystick magnum . . . . . 149 F

BON DE COMMANDE

ORDIVIDUEL ORDIVIDUEL ORDIVIDUEL ORDIVIDUEL

ORDIVIDUEL
20 - 22 RUE DE MONTREUIL
BP. 72
94300 VINCENNES
TEL: FAMILIAL: (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL: (1) 43.28.00.71

AMSTRAD	ATARI
ORIC	SINCLAIR
PC compatible	
THOMSON	

NOTEZ ICI L'ADRESSE DE LIVRAISON

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

BUREAU DISTRIBUTEUR .....

TEL:

JE POSSEDE: MARQUE: .....

TYPE: (Préciser Couleur - Monochrome) .....

Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1500 Frs

CARTE DE CREDIT AURORE ET PLURIEL BIENVENUES

DESIGNATION EN MAJUSCULE	SUPPORT		Qté	PRIX TOTAL
EXEMPLE DE COMMANDE: DEMONSTRATION DE GEOMETRIE	k7		1	135,00 Frs

Quelles sont les revues informatiques que vous lisez ?:

JE JOINS A LA COMMANDE

- ☐ CHEQUE BANCAIRE (A L'ORDRE D' ORDIVIDUEL)
- ☐ CHEQUE POSTAL (A L'ORDRE D' ORDIVIDUEL)
- ☐ MANDAT-LETTRE

JE PAIE A LA LIVRAISON

- ☐ CONTRE-REMBOURSEMENT (+ 25 Frs AU TOTAL A PAYER)

JE COMMANDE PAR TELEPHONE

NOUS SOMMES A VOTRE DISPOSITION POUR VOUS CONSEILLER SUR LES ARTICLES DU CATALOGUE ET POUR VOUS INFORMER DES NOUVEAUTES.

JE PAIE AVEC MA CARTE DE CREDIT

☐ N° validité de la carte: /

ORDIVIDUEL accepte toutes les cartes portant le sigle CB Carte bleu, Eurocard, Crédit Agricole etc...

MONTANT TOTAL DES ARTICLES	
PARTICIPATION AU FRAIS DE TRAITEMENT *	
TOTAL A PAYER	

SIGNATURE

FRAIS DE TRAITEMENT: + 25 Frs pour achats < de 500 Frs / + 45 Frs de 500 à 1000 Frs / + 65 Frs de 1000 à 2000 Frs / + 85 Frs pour achats de > 2000 Frs

NOS PRIX ... NOS PRIX ...

20 000 AVANT JESUS-CHRIST	M6.T8.T9.T9+	K7	135	F
	M6.T8.T9.T9+	D7	160	F
3 AS THOMSON Compilation	M5.T7.T8	K7	199	F
	T8.T9.T9+	D7	235	F
3 D FIGHT	M5.M6.T7	K7	160	F
4 JEUX D'ACTION	M5.T7	K7	120	F %
7 LOGICIELS VOCAUX	T8.T9	D7	195	F
A LA BONNE HEURE CP/CE	M5.M6.T7	K7	105	F
A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4e- 3e ..	T8.T9.T9+	D7	195	F
DE LA VIE	T8.T9.T9+	D7	195	F
DE LA TERRE	T8.T9.T9+	D7	195	F
AGENDA	M5.M6	M5	205	F %
AIDE A L'ORTHOGRAPHE vol.1 CE/CM	M5.M6.T7.T8	K7	135	F
vol.2 CE/CM	M5.M6.T7.T8	K7	135	F
AIDE A L'ORTHO + GRAMM. et VOCABU.	T8.T9.T9+	D7	285	F
AIDE A LA LECTURE vol.1 CP	M5.M6.T7.T8	K7	135	F
CP/CM	M5.M6.T7.T8	K7	135	F
AIDE A LA LECTURE vol.2 CP	M5.M6.T7.T8	K7	135	F
CP/CM	M5.M6.T7.T8	K7	135	F
AIDE A LA LECTURE vol.1 & 2	T8.T9.T9+	D7	285	F
AIR ATTACK	M5.M6.T7	K7	195	F
	T8.T9	D7	220	F
AIRBUS	M5.M6	M5	299	F
	T7.T9	M7	299	F
ALGEBRE	T8.T9.T9+	D7	285	F %
	M5.M6.T7.T8	K7	175	F %
ALLEMAND vol.1	T8.T9.T9+	D7	185	F
vol.2 pratique langue 1	T8.T9.T9+	D7	230	F
AMERICAN'S CUP	M5.M6.T7.8.9	K7	170	F
	M5.M6.T7.T8	QD	260	F
	T8.T9.T9+	D7	235	F
	M5.M6	D7	265	F
ANDROIDES	M5.T7	K7	150	F %
ANGLAIS vol.1	T8.T9.T9+	D7	235	F
vol.1 test niveaux	M5.M6.T7.T8	K7	105	F
ANGLAIS vol.2	T8.T9.T9+	D7	235	F
vol.2 système verbal	M5.M6.T7.T8	K7	105	F
ANGLAIS vol.3	T8.T9.T9+	D7	235	F
vol.4	T8.T9.T9+	D7	235	F
vol.4 groupe nominal 1	M5.M6.T7.T8	K7	105	F
ANGLAIS vol.5	T8.T9.T9+	D7	285	F
vol.5 groupe nominal 1	M5.M6.T7.T8	K7	105	F
vol.6	T8.T9.T9+	D7	235	F
vol.6 groupe nominal 2	M5.M6.T7.T8	K7	105	F
ANGLAIS vol.7 groupe nominal 2	M5.M6.T7.T8	K7	105	F
ANIMATIX	M5.T7	K7	285	F
	T8.T9.T9+	D7	295	F
APPRENDS-MOI A COMPTER1 MATERNELLE	T8.T9	D7	285	F
A ECRIRE 1&2 CP/CE	T8.T9.T9+	D7	225	F
	M5.M6.T7	K7	195	F
A LIRE 1 MATERNELLE	T8.T9	D7	285	F
A LIRE 1&2 CP/CE	M5.T7	K7	195	F
A LIRE 2 CP	T8.T9	D7	285	F
CP/CE vol.2	M5.M6.T7	K7	225	F
LA MUSIQUE	T8.T9.T9+	D7	230	F
AQUANAUTE	M5.6T7.8.9.9+	K7	155	F
	T8.T9.T9+	D7	210	F
ARKANOID	M5.6.T7.8.9.9+	K7	245	F
	T8.T9.T9+	D7	299	F
ARSENE	M5.T7;T9	D7	999	F
ASSEMBLEUR TOTEK	T7	M7	495	F %
	M5	M5	425	F %
ASSEMBLEUR 6809 FIL	M6	M5	495	F
	T8.T9.T9+	M7	530	F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	T8.T9.T9+	D7	220	F
ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE	M5.M6.T7.T8	K7	185	F
	T9.T9+	D7	220	F
ASTRO-COUPLE	M5.T7	K7	160	F %
ATELIER DES PUZZLES	M5.M6.T7	K7	195	F
ATLANTIS	M5	K7	140	F %
ATOMIK	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155	F
	T8.T9.T9+	D7	210	F
AU NOM DE L'HERMINE	T8.T9.T9+	D7	220	F
AU TEMPS D'UNE HISTOIRE EDUCATIF	M5.M6	K7	255	F
AU TEMPS JADIS EDUCATIF	T8.T9.T9+	D7	360	F
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	255	F
AUX ORIGINES DE LA VIE EDUCATIF	T8.T9.T9+	D7	255	F
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	195	F
AVENGER	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155	F
	T8.T9.T9+	D7	210	F
AVENTURES EN 4 LANGUES 4éme-2sde	T8.T9.T9+	D7	295	F
BACTRON	M6.T8	K7	140	F
	M6.T8.T9.T9+	D7	220	F
BALADE AU PAYS DE BIG-BEN 6éme-5éme	M5.M6.T7.T8	K7	180	F
	T8.T9.T9+	D7	250	F
BALADE OUTRE-RHIN 6éme-5éme	M5.M6.T7.T8	K7	180	F
	T9.T9+	D7	250	F
BALTHAZAR	M5.6.T7.8.9.9+	K7	170	F
	T8.T9.T9+	D7	220	F
BARRY MAC GUIGAN	M5.6.T8.9.9+	D7	195	F
	M5.M6.T7.T8	K7	140	F
BASIC 128	T7	M7	595	F
BEACH HEAD	M5.6.T7.8.9.9+	K7	210	F
	M5.M6.T7.T8	QD	280	F
	T8.T9.T9+	D7	250	F
BIEN LIRE vol.1 CM/3éme	T8.T9.T9+	D7	250	F
vol.2 CM/3éme	T8.T9.T9+	D7	250	F
BIVOUAC	M6	K7	145	F
	T8.T9.T9+	D7	199	F
BLITZ !	T7.T8.T9.T9+	M7	260	F
	M5.M6	M5	260	F
	T8.T9.T9+	D7	250	F
BLUE STAR	T7.8.9.9+	D7	170	F
	M6	K7	185	F
BLUE WAR	M5.6.T7.8.9.9+	K7	170	F
	M5.M6.T7.T8	QD	265	F %
BLUE WAR II	T8.T9.T9+	D7	230	F
BLUEBERRY ET LE SPECTRE	T8.T9.T9+	D7	220	F
BOB MORANE JUNGLE	T8.T9+	D7	255	F
	M6	K7	255	F
SCIENCE FICTION	M6	K7	255	F
	T8.T9+	D7	255	F
CHEVALERIE	M6	K7	255	F
	T8.T9+	D7	255	F
BOB WINNER	M6.T8	K7	160	F
	M6.T8.T9.T9+	D7	220	F
BOBO	T8.T9.T9+	D7	220	F
	M6.T8.T9.T9+	K7	155	F
BREAKER	T8.T9+	D7	175	F
BRIC A BRAC	M5.T7	K7	150	F
BUDGET FAMILIAL	M5.6.T7.8.9.9+	K7	160	F
	M5.M6.T7.T8	QD	245	F %
	T8.T9.T9+	D7	230	F
BUGS BUSTER	M5.6.T7.8.9.9+	K7	135	F
	M5.M6.T7.T8	QD	210	F %
	T8.T9.T9+	D7	199	F %
	M5.M6	D7	215	F %
C.A.O.	M5.M6.T7	K7	299	F %
	T9	D7	410	F
CALCULATRICE	M5	M5	205	F %
CALCULS CE	M5.M6.T7.T8	K7	160	%
CALCULS CE+RANGEMENTS ET REPE.	T8.T9.T9+	D7	280	F
CALCULS NUMERIQUES 6éme/5éme	M5.M6.T7.T8	K7	135	F
CAP HORN	M5.T7	K7	160	F %
	T9	D7	230	F %
CAP SUR DAKAR	M5.T7	QD	230	F %
	M5.T7	K7	180	F %
	T9	D7	250	F %
CARACTOR II	M5.M6	M5	315	F
	T7.T8.T9.T9+	M7	315	F
CARNET D'ADRESSES	M5	M5	295	F %
	T7	M7	295	F %
CARNET DE SANTE	M5.T7	K7	125	F %
CARTE D'EUROPE CE/CM	M5.M6.T7	K7	95	F %
CARTE DE FRANCE CE/CM	M5.M6.T7	K7	105	F %
CARTOON MAKER	M5.M6.T7	K7	190	F %
	T8.T9.T9+	D7	255	F %
	M5.6.T7.8	QD	270	F %
	M5.M6	D7	275	F %
CHALLENGE 1ère/Term. Economie	T8.T9.T9+	D7	245	F
CHALLENGE VOILE	M5.T7	K7	140	F
CHATEAU DE LA MORT	M5.T7	K7	120	F
CHIFFRES ET FORMES CP	M5.6.T7.8	K7	160	F
CHIFF. ET FORM.+TABLES ET FRISES	T8.T9.T9+	D7	280	F
CLIMATS ET VEGETATIONS	M5.6.T7.8.9.9+	K7	95	F
CLUB DE FOOTBALL	M5.M6.T7	K7	155	F
COBRA	M6.T8	K7	160	F
	M6.T8.T9.T9+	D7	215	F
COLISEUM	M5.6.T7.T8	K7	140	F
	T9.T9+	D7	240	F
COLORCALC	T7.T8.T9.T9+	M7	299	F
	M5.M6	M5	305	F
COLORCALC +	T8.T9.T9+	D7	420	F
COLORIC	M5.6.T7.8.9.9+	K7	115	F
	M5.M6.T7.T8	QD	190	F
	T8.T9.T9+	D7	180	F
COLOPACK	M5.M6.T7	K7	105	F %
COLORPAINT	T7.T8.T9.T9+	M7	415	F
	M5.M6	M5	420	F
COMMERCE 9	T9	D7	530	F
COMPOSITION	T8.T9.T9+	D7	390	F
COMPTABILITE GENERALE	T8.T9.T9+	D7	845	F
CONJUGUER CP/CM	T8.T9.T9+	D7	295	F
CE/CM	M5.M6.T7	K7	199	F
CONTE	T7.T8.T9	K7	95	F
CONTE 2	T8.T9.T9+	D7	199	F
COULEURS ET FORMES CP/CE	M5.T7.T8	K7	135	F %
COURRIER	M5.M6	K7	170	F %
	T7.T8	K7	165	F %
COURS DE SOLFEGE niveau 1	M5	K7	180	F
CROCKY 2 PAC-MAN	M5	K7	120	F %
CRYSTANN	M5.T7	K7	180	F
D.O.S. LOGO	T7	D7	225	F
DAKAR 4X4	M5.M6.T7.T8	K7	170	F
	T8.T9.T9+	D7	199	F

M5: MO5
M6: MO6
T7: TO7/70
T8: TO8
T9: TO9
T9+: TO9+
M5.6: Compatible MO5-MO6
T7.8.9.9+: Compatible TO7/70-TO8-TO9-TO9+

K7: Cassette
D7: Disquette
QD: Disquette QDD 3"8
M5: Cartouche MO5-MO6
M7: Cartouche TO7/70-TO8-TO9-TO9+

%: Dans la limite des stocks disponibles

Note : Tous nos prix sont indicatifs

NOS PRIX ... NOS PRIX ...

DAKAR MOTO	M5.M6.T7.T8	K7	170 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
DEFI AU TAROT	T8.T9.T9+	D7	199 F	
DEMONIA	M6.T8.T9.T9+	D7	180 F	
	M5.M6.T7.T8	K7	120 F	
DESMONSTRATION GEOMETRIE 4/3éme	M5.M6.T7.T8	K7	135 F	
DESSINS TECHNIQUES	T9	D7	299 F	
DIALOGUE AVEC LA SAUTERELLE	M5.T7	K7	120 F	
DIDACT ENGLISH ORTHO-GRAM (BTS)	T8.T9.T9+	D7	255 F	
(LYCEE)	T8.T9.T9+	D7	255 F	
(BTS)	M5.6.T7.8.9.9+	K7	195 F	
(COLLEGE)	M5.6.T7.8.9.9+	K7	195 F	
(LYCEE)	M5.6.T7.8.9.9+	K7	195 F	
(COLLEGE)	T8.T9.T9+	D7	255 F	
DIT...? D'AC ! SCIENCE NAT 5éme	M5	K7	90 F	%
DIT...? D'AC ! SYSTEME AUTEUR	M5	K7	90 F	%
DON CAMILLO	M6	K7	130 F	
	T8.T9.T9+	D7	180 F	
DOSSIER BOERHARVE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
DUEL 2000	M5.M6.T7.T8	K7	165 F	
	T8.T9.T9+	D7	215 F	
DUEL AU COLORADO	M5.6.T7.8.9.9+	K7	140 F	
	M6.T8.T9.T9+	D7	175 F	
ECRIRE SANS FAUTE CM/3éme vol.1	T8.T9.T9+	D7	225 F	
vol.2	T8.T9.T9+	D7	225 F	
vol.3	T8.T9.T9+	D7	225 F	
ELIMINATOR	M5.M6.T7	K7	120 F	%
	M5.M6.T7.T8	D7	195 F	%
EMPIRE	M5.M6.T7.T8	K7	160 F	
	T9	D7	240 F	%
ENDURO RACER	M6.T8.T9.T9+	K7	155 F	
	T8.T9.T9+	D7	205 F	
ENIGME A MADRID 4/3ème	T7.T8	K7	185 F	
	M5.M6	K7	185 F	
	T8.T9.T9+	D7	250 F	
ENIGME A MUNICH 4/3ème	T7.T8	K7	185 F	
	M5.M6	K7	185 F	
ENIGME A OXFORD 4/3ème	T7.T8	K7	185 F	
	T8.T9.T9+	D7	250 F	
	M5.M6	K7	185 F	
ENQUETE A LA LOUPE	M5.M6.T7.T8	K7	105 F	%
ENTREE EN 6 ème	M5.M6.T7.T8	K7	240 F	
ENTROPIE	M5.M6	K7	150 F	
	T7.T8.T9.T9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
EQUALI	T8.T9.T9+	D7	255 F	
EQUATION-INEQUATION 4ème/2nde	M5.M6.T7.T8	K7	135 F	
EREBUS	M5.6.T7.8.9.9+	D7	190 F	
	M5.M6	K7	160 F	
	T7.T8.T9.T9+	K7	160 F	
	M5.6.T7.8.9.9+	QD	275 F	
ESPAGNOL vol.1 verbes réguliers	M5.T7	K7	115 F	
vol.2	T8.T9.T9+	D7	195 F	
vol.2 verbes irréguliers	M5.T7	K7	115 F	
vol.3 groupe nominal	M5.T7	K7	115 F	
EUROSPACE	T9	D7	275 F	%
F.B.I.	M5.6.T7.8.9.9+	K7	170 F	%
F15 STRIKE EAGLE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	210 F	
FANTOME CITY	M5.T7	QD	170 F	%
	M5.T7	K7	155 F	%
	T9	D7	235 F	%
FEERIE a,b,c	M5.T7.T9	K7	195 F	
	T8.T9.T9+	D7	250 F	
FELONIES	M5.M6	K7	145 F	
FERME a,b,c	M5.T7.T9	K7	195 F	
	T8.T9.T9+	D7	250 F	
FICHES ET DOSSIERS	T8	D7	420 F	
FLASH POINT	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
	T8.T9.T9+	D7	210 F	
FLIPPARD	T8.T9.T9+	D7	150 F	
FLIPPER	M5.T7	K7	140 F	
FORTH	T7.T8.T9.T9+	M7	750 F	%
FOX	M5.T7	K7	170 F	
FRANCAIS CE/CM	T8.T9.T9+	D7	325 F	
CM	M5.T7	K7	275 F	
CM	T8.T9.T9+	D7	325 F	
CM/6ème	T8.T9.T9+	D7	325 F	
COLLEGE	M5.T7	K7	255 F	
CP/CE	M5.M6.T7	K7	275 F	
CP/CM	T8.T9.T9+	D7	325 F	
ECOLE	M5.M6.T7	K7	775 F	
REUSSITE 3ème	T8.T9.T9+	D7	150 F	
4ème	T8.T9.T9+	D7	150 F	
5ème	T8.T9.T9+	D7	150 F	
6ème	T8.T9.T9+	D7	150 F	
vol.1 4/3ème	T8.T9.T9+	D7	235 F	
vol.2 4/3ème	T8.T9.T9+	D7	235 F	
FRANCE EUROPE	T9	D7	250 F	%
GAME OVER	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
	T8.T9.T9+	D7	210 F	
GARDEN PARTY	M6	K7	185 F	
	T8.T9.T9+	D7	180 F	
GEODYSSEE	T9	K7	179 F	
GEOMANCIE	M5	K7	130 F	
GEOMETRIE CE/CM	M5.M6.T7.T8	K7	165 F	
GEOMETRIE + NOMB. ET OPERAT. CM	T8.T9.T9+	D7	280 F	
GRAMMAIRE ALLEMANDE	M5.M6.T7.T8	K7	199 F	
	M5.M6.T7.T8	D7	200 F	
GRAMMAIRE ET ORTHOGRAPHE 1 CE	M5.M6.T7	K7	135 F	
2 CE	M5.M6.T7	K7	135 F	
3 CE	M5.M6.T7	K7	135 F	
4 CE	M5.M6.T7	K7	135 F	
1 CM	M5.M6.T7.T8	K7	135 F	
2 CM	M5.M6.T7.T8	K7	135 F	

GRAMMAIRE ET VOCABULAIRE CM vol.1	M5.6.T7.T8	K7	135 F	
CM vol.2	M5.6.T7.8	K7	135 F	
GRAMMAIRE LANG. FRANC. vol.1 4/3ème	T8.T9.T9+	D7	240 F	
vol.2 6/5ème	T8.T9.T9+	D7	240 F	
GRAND PRIX 500 CC	M6.T8	K7	180 F	
	T8.T9.T9+	D7	220 F	
GRAPHIQUE	T8.T9.T9+	D7	210 F	
GREEN BERET	M5.6.T7.8.9.9+	K7	99 F	
	T8.T9.T9+	D7	105 F	
	M5.M6.T7.T8	QD	230 F	
H.M.S. COBRA	T8.T9.T9+	D7	299 F	
	M5.M6	K7	299 F	
HACKER	M5.M6.T7.T8	K7	160 F	
	M5.6.T8.9.9+	D7	195 F	
HISTOIRE DE THEATRE	T7	D7	205 F	%
	M5.M6.T7.T9	K7	140 F	%
	M5.M6.T7	QD	210 F	%
	T9.T9+	D7	195 F	%
IL ETAIT UNE FOIS	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
	T8.T9.T9+	D7	195 F	
INTOX ET ZOE	M5	K7	140 F	%
IZNOGOUD	M6	K7	195 F	
	T8.T9.T9+	D7	255 F	
J'APPRENDS A ECRIRE	T8.T9.T9+	D7	150 F	
A LIRE	T8.T9.T9+	D7	150 F	
A OBSERVER	T8.T9.T9+	D7	150 F	
LA CONJUGAISON	M5.M6	K7	140 F	
LES NOMBRES	T8.T9.T9+	D7	150 F	
JAMES DEBUG: LE GRAND SAUT	M5.M6.T7	K7	145 F	
	T8.T9.T9+	D7	175 F	
JAMES DEBUG: LE MYSTERE DE PARIS	M5.M6.T7	K7	165 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
JAMES DEBUG: ILE PERDUE	M5.T7	QD	210 F	
	M5.M6.T7.T8	K7	180 F	
	T8.T9.T9+	D7	230 F	
JE DESSINE CP/CM	M5.M6.T7	K7	105 F	
JE REVISE HISTOIRE-GEO	T8.T9.T9+	D7	240 F	
JE REVISE HISTOIRE-GEO 6/5 ème	T8.T9.T9+	D7	240 F	
JE REVISE SCIENCES 4/3ème	T8.T9.T9+	D7	240 F	
SCIENCES 6/5ème	T8.T9.T9+	D7	240 F	
JE SAIS SCIENCES	M5.T7	K7	225 F	
JE SAIS HIST. GEO.	M5.T7	K7	225 F	
SCIENCES CM	M5.T7	K7	165 F	
JE SAIS HITOIRE GEO CM	M5.T7	K7	165 F	
JEU DE DAMES	M5.M6	K7	140 F	
JEU DE DAMES AMERICAIN	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
	T8.T9.T9+	D7	210 F	
JEU DE LOTO	T7	K7	120 F	%
JEU DES MARELLES	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F	%
	M5.M6.T7.T8	QD	220 F	%
	T8.T9.T9+	D7	220 F	%
JUDOKA	M5.T7.T8	K7	105 F	%
JUNGLE HERO	M5.M6.T7.T8	K7	160 F	
	M5.M6	D7	199 F	
K.Y.A.	M6.T8	K7	140 F	
	M6.T8.T9.T9+	D7	220 F	
KARATE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
	M5.T7.T8	QD	275 F	
KATUVU	M5.T7	K7	115 F	
KID KIT INITIATION INFORMATIQUE	T8.T9.T9+	D7	285 F	
	M5.M6	K7	285 F	
KUNG FOU	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	200 F	
L'AFFAIRE SYDNEY	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
L'AFFAIRE VERA CRUZ	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
L'AIGLE D'OR	M5.M6.T7.T8	K7	150 F	
	M6.T8.T9.T9+	D7	199 F	
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY	T8.T9.T9+	D7	290 F	
L'EVADE DE TAPIOCATRAZ	M5.M6.T7	K7	145 F	
L'HERITAGE II	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
	M5.T7	QD	275 F	%
L'HISTOIRE ET LES JEUX	T8.T9.T9+	D7	295 F	
	M5.M6	K7	295 F	
LA BATAILLE DES BREVETS	T8.T9.T9+	D7	220 F	
LA BOSSE DES MATHS 3ème	T8.9.9+	D7	295 F	
4ème	T8.9.9+	D7	295 F	
5ème	T8.9.9+	D7	295 F	
6ème	T8.9.9+	D7	295 F	
LA CITE DE CRISTAL	M5	K7	150 F	
LA CUISINE FRANCAISE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	160 F	
	T8.T9.T9+	D7	220 F	
	M5.M6.T7.T8	QD	245 F	
LA DICTEE ELECTRONIQUE	M5.T7	K7	155 F	%
LA FOLLE LECTURE DON QUICHOTTE	T8.T9.T9+	D7	195 F	
LA FOURMI	M5.T7	K7	100 F	%
LA FRANCE, EUROPE, MONDE CM/3ème	T8.T9.T9+	D7	225 F	
LA GESTE D'ARTILLAC	T7	K7	199 F	%
	M5	K7	199 F	
	T9	D7	265 F	
LA LUNE	M5	K7	180 F	
LA MALEDICTION DE THAAR	M5.T7	QD	230 F	%
	M5.T7	K7	180 F	%
	T9	D7	250 F	%
LA MARQUE JAUNE	T8.T9+	D7	299 F	
LA MASCOTTE LUCKY-LUKE	T8.T9.T9+	D7	195 F	
LA MINE AUX DIAMANTS	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
LA NUIT DES TEMPLIERS	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
LA PLANETE INCONNUE	M5.M6.T7	K7	155 F	
LANGUE FRANCAISE vol.1 6/5ème	T8.T9.T9+	D7	235 F	
vol.2 4/3ème	T8.T9.T9+	D7	240 F	
vol.2 6/5ème	T8.T9.T9+	D7	240 F	

NOS PRIX ... NOS PRIX ...

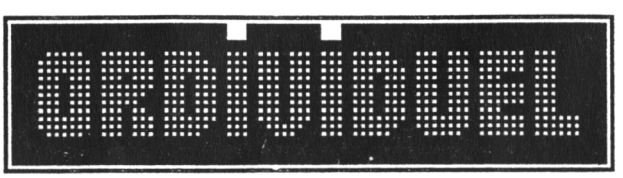
LAS VEGAS	T7.T8.T9	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
	T7	QD	275 F	%
	M5.M6	K7	155 F	
	M5	QD	275 F	%
LE MILLE BORNES	T8.T9.T9+	D7	225 F	
	M5.M6.T7	K7	155 F	
	M5.M6.T7.T8	QD	255 F	%
LE 5 ème AXE	M6.T8.T9.T9+	D7	199 F	
	M5.M6.T7.T8	K7	180 F	
LE COMPLOT D'IHLUN	M5	K7	125 F	%
LE CORPS HUMAIN	M5.T7	K7	155 F	
LE CREPUSCULE DU NAJA	T8.T9.T9+	D7	180 F	
LE GRAAL	M5.M6.T7.T8	QD	350 F	%
	T8.T9.T9+	D7	325 F	
LE JOURNALISTE	T8.T9.T9+	D7	845 F	
LE MALEFICE DES ATLANTES	M6.T8.T9.T9+	D7	165 F	
LE MILLIONNAIRE	M5	K7	125 F	%
LE MINOTAURE	M5.M6	K7	140 F	%
LE PETIT LECTEUR	T8.T9.T9+	D7	290 F	
LE SOLEIL ET SES PLANETES	T8.T9.T9+	D7	230 F	
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	M5.M6.T7	K7	180 F	
	T8.T9.T9+	D7	220 F	
LE TEMPS D'UNE HISTOIRE	T8.T9.T9+	D7	245 F	
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	195 F	
LE TIGRE ET LES CHEVRES	M5.M6.T7.T9	K7	150 F	
	M5.M6.T7	QD	230 F	
	T8.T9.T9+	D7	220 F	
LE TRESOR DU PIRATE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	115 F	
	M5.M6.T7.T8	QD	190 F	
	T8.T9.T9+	D7	180 F	
LEGENDE	T8.T9.T9+	D7	210 F	
LES 1001 VOYAGES	T8.T9.T9+	D7	290 F	
LES 4 SAISONS	M5.M6	K7	150 F	
LES 7 MAGICIENS	M5	K7	195 F	
LES ATHLETES	T8.T9.T9+	D7	199 F	
	M5.M6	K7	150 F	
	T7.T8.T9.T9+	K7	155 F	
LES CAVERNES DE THENEBE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	145 F	
	T8.T9.T9+	D7	200 F	
LES CONTES DE MONTE CRYPTO	M5.T7.T9	K7	155 F	
LES DIEUX DE LA GLISSE	M6	K7	150 F	
	T8.T9+	D7	199 F	
	T8.T9+	K7	150 F	
LES DIEUX DE LA MER	M6	K7	145 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
LES DIEUX DU STADE	M5.M6	K7	145 F	
	T7	QD	275 F	
	M5	QD	275 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
LES DIEUX DU STADE II	M5.M6	K7	150 F	
	T7.T8.T9+	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
LES ENFANTS DE MES PARENTS ... ? ..	T8.T9.T9+	D7	199 F	
LES MUTANT	T8.T9.T9+	D7	205 F	
LES PASSAGERS DU VENT	T8.T9.T9+	D7	290 F	
	M6	K7	290 F	
	T8.T9	K7	290 F	
LES PASSAGERS DU VENT II	T8.T9.T9+	D7	290 F	
	M6	K7	290 F	
LES RIPOUX	M6	K7	140 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
LIRE LES STATISTIQUES (LYCEE)	M5.M6.T7.T8	K7	175 F	
LIRE VITE ET BIEN	M5.M6.T7.T8	K7	105 F	
LISSAGE DE COURBES	M5	K7	120 F	
LOGIFORMES	T7.M5	K7	130 F	
LOGO	M5.M6	M5	645 F	
	T7.T9.T9+	M7	650 F	
LORANN	M5.T7	K7	160 F	
LORITEL	M5	K7	395 F	
LOTO	T8.T9.T9+	D7	195 F	
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	130 F	
	M5.M6.T7.T8	QD	199 F	
M BANQUE	T8.T9.T9+	D7	345 F	
M COPIE	T8.T9.T9+	D7	180 F	
M.G.T.	M6.T8	K7	140 F	
	M6.T8.T9.T9+	D7	199 F	
M.G.T. + BACTRON	M6.T8	K7	140 F	
	M6.T8	D7	299 F	
	M6.T8	QD	299 F	
MACH 3	M6.T8	K7	140 F	
	M6.T8.T9+	D7	220 F	
MADDOG	T8.T9.T9+	D7	220 F	
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	170 F	
MAGIC	M5.6.T7.8.9.9+	K7	170 F	
	M5.6.T7.8.9.9+	D7	220 F	
MAGIC CUB N°1	M6	K7	185 F	
	T8.T9.T9+	D7	195 F	
MAGIC CUB N°2	M6	K7	185 F	
	T8.T9.T9+	D7	195 F	
MALETTE:				
- COMMUNICATION (PRAXITEL-SERVEUR)	T8.T9.T9+	D7	735 F	
- CREATION (COLORPAINT-STUDIO)	T7.T8.T9.T9+	M7	599 F	
- GESTION (FACT.-STOCK-PAYE-COMPTA. GENE.)	T8.T9.T9+	D7	1395F	
- PROFESSIONNELLE (STATISTIQUES-COLORCALC-GRAPH.)	T7.T9	M7	610 F	

MANDRAGORE	T9	D7	265 F	
	T7	K7	199 F	
	M5	K7	199 F	
MARCHE A L'OMBRE	M6	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
MASTER PUZZLE CP/CM	T9	D7	250 F	%
MATHS 5 ème	T8.T9.T9+	D7	270 F	
MATHS 6 ème	T8.T9.T9+	D7	240 F	
MATHS CM	M5.M6.T7.T8	K7	275 F	
MATHS CP/CE	M5.M6.T7.T8	K7	275 F	
MATHS CE (Calculs, rangements...)	T8.T9.T9+	D7	280 F	
MATHS CM (Géométrie, opérations...)	T8.T9.T9+	D7	280 F	
MATHS CM2/6 ème (Mesures et grandeurs)	T8.T9.T9+	D7	285 F	
MATHS COLLEGE	T8.T9.T9+	D7	275 F	
MATHS CP/CE	T8.T9.T9+	D7	285 F	
MATHS ECOLE	M5.M6.T7.T8	K7	195 F	
MATHS SUCCES 4 ème	T8.T9.T9+	D7	150 F	
MATHS SUCCES 5 ème	T8.T9.T9+	D7	150 F	
MATHS SUCCES 6 ème	T8.T9.T9+	D7	150 F	
MAXI BOURSE	T8.T9.T9+	D7	245 F	
MEFIES-TOI DE MEPHISTO	M5	K7	90 F	%
MEGAWATT	M5.M6.T7.T8	K7	185 F	
	T7.T8.T9.T9+	D7	255 F	
MELOPTICA	M5.M6.T7	K7	125 F	%
MESURES ET GRANDEURS CM	M5.M6.T7.T8	K7	165 F	
	T8.T9.T9+	D7	215 F	
METEO 7	M5.T7	K7	110 F	%
MEURTRE A GRANDE VITESSE	M5.M6.T7.8.9	K7	150 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
MEURTRES EN SERIE	M5.M6	K7	299 F	
	T8.T9.T9+	D7	290 F	
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	M5.M6	K7	265 F	
	T7.T8.T9	K7	265 F	
	M5	QD	275 F	%
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
	T7	QD	275 F	%
MEWILO	T8.T9.T9+	D7	220 F	
MICRO BAC ALLEMAND	T8.T9.T9+	D7	195 F	
ANGLAIS	T8.T9.T9+	D7	195 F	
ESPAGNOL	T8.T9.T9+	D7	195 F	
FRANCAIS	T8.T9.T9+	D7	195 F	
GEOGRAPHIE	T8.T9.T9+	D7	195 F	
HISTOIRE	T8.T9.T9+	D7	195 F	
MATH niveau B	T8.T9.T9+	D7	195 F	
C/E	T8.T9.T9+	D7	195 F	
D	T8.T9.T9+	D7	195 F	
PHISIQUE-CHIMIE	T8.T9.T9+	D7	195 F	
MICRO SCRABBLE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	210 F	
	T7.T8.T9.T9+	D7	275 F	
MICROPROCESSEUR 4/3 ème	M5.M6.T7	K7	105 F	
MICROSCILLO	M5.T7	K7	255 F	%
	M5.T7	QD	270 F	%
MINER 2049	M5.M6	M5	75 F	%
	T7.T8.T9.T9+	M7	160 F	%
MISSION	M6.T8	K7	140 F	%
	M6.T8.T9+	D7	220 F	
MISSION DELTA	M5	K7	145 F	
MISSION PAS POSSIBLE	M5.T7	K7	170 F	
MISSION TRES SPECIALE	M5.M6.T7.T8	QD	240 F	
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
MISSION EN RAFALE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
	T8.T9.T9+	D7	210 F	
ML 1+ ASSEMBLEUR	M5	K7	245 F	
MON GENERAL	M5.T7	K7	140 F	
	T9	D7	220 F	
MONOPOLIC	M5.6.T7.8.9.9+	K7	165 F	
	T8.T9.T9+	D7	350 F	
MONOPOLY	M5.6.T7.8.9.9+	K7	190 F	
	T8.T9.T9+	D7	250 F	
MONTE CARLO	M5.T7	K7	140 F	
MOTS CROISES MAGIQUES	M5.M6.T7.T8	K7	195 F	
MULTIPLAN	T8	D7	720 F	
MUSIC 3 VOIX	M6.T8	K7	160 F	
	M6.T8.T9.T9+	D7	240 F	
MUSICOLOR	T9	D7	295 F	
NITROGLYCERINE LUCKY-LUKE	T8.T9.T9+	D7	195 F	
	M6.T8	K7	165 F	
NOMBRES ET OPERATIONS CM	M5.M6.T7.T8	K7	165 F	
NUMERO 10	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F	
	M5.M6.T7.T8	QD	225 F	%
	T8.T9.T9+	D7	250 F	
NUMERO 10 + BEACH HEAD	T8.T9.T9+	D7	250 F	
N°3 DE COKTEL COMPILATION	T9	D7	230 F	%
OBJECTIF EUROPE 4/3 ème	T8.T9.T9+	D7	195 F	
FRANCE 4/3 ème	T8.T9.T9+	D7	195 F	
MONDE 1	T8.T9.T9+	D7	195 F	
MONDE 2	T8.T9.T9+	D7	195 F	
OCEANIA	M5.T7	K7	195 F	
	T9	D7	210 F	
ODIN +	M5.M6	K7	295 F	
OK COW-BOY	M6	K7	145 F	
	T8.T9.T9+	D7	199 F	
OMEGA PLANETE INVISIBLE	T7	K7	199 F	
	M5	K7	199 F	
	T9	D7	265 F	
ONCE UPON A TIME	M5.T7	K7	155 F	
OPERATION NEMO	M5.M6.T7.T8	K7	165 F	
	T8.T9.T9+	D7	215 F	
	M5.T7	QD	195 F	%

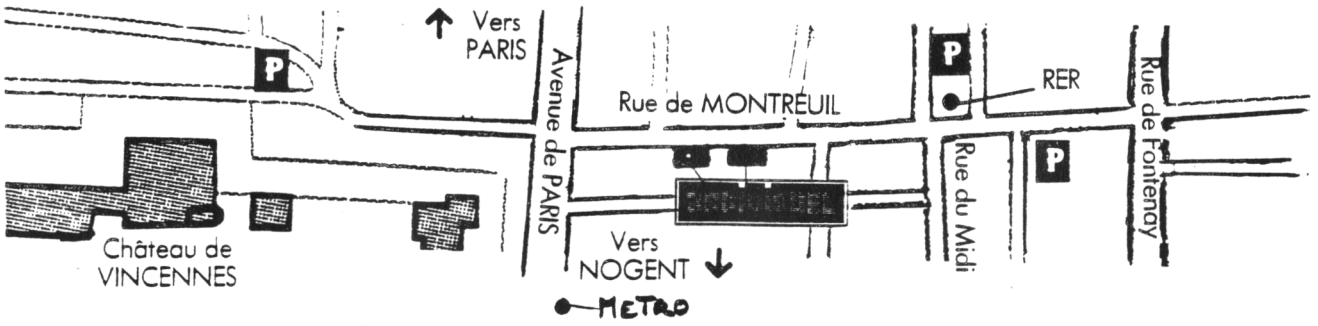
NOS PRIX ... NOS PRIX ...

ORDIFABLES CE/CM	M5.M6.T7.T8	K7	105 F
ORTHOBASE 6000 MOTS version 2	T8.T9.T9+	D7	825 F
ORTHOCRACK vol.1	M5.T7	K7	165 F
vol.2	M5.T7	K7	165 F
vol.3	M5.T7	K7	165 F
OUTILS LANGUES:			
- ALLEMAND vol.1 6/5 ème (Les nombres-l'heure)	T8.T9.T9+	D7	185 F
- ALLEMAND vol.2 6/3 ème (Pratique de la langue 1)	T8.T9.T9+	D7	225 F
- ALLEMAND vol.3 6/3 ème (Pratique de la langue 2)	T8.T9.T9+	D7	225 F
- ANGLAIS vol.1 6/3 ème (Lecture et traduction)	T8.T9.T9+	D7	235 F
- ANGLAIS vol.2 6/3 ème (Pratique de la langue)	T8.T9.T9+	D7	235 F
- ANGLAIS vol.3 6/3 ème (Vocabulaire)	T8.T9.T9+	D7	235 F
- ANGLAIS vol.4 4 ème/2 nde (Thème grammatical)	T8.T9.T9+	D7	235 F
- ANGLAIS vol.5 2 nde/Term. (Thème grammatical)	T8.T9.T9+	D7	285 F
- ANGLAIS vol.6 6/3 ème (Points dés de la langue)	T8.T9.T9+	D7	235 F
- ESPAGNOL vol.1 6/5 ème (Vocabulaire)	T8.T9.T9+	D7	185 F
- ESPAGNOL vol.2 6/5 ème (Traduction)	T8.T9.T9+	D7	185 F
OXPHAR	M5.M6	K7	145 F
	T8.T9.T9+	D7	198 F
PANCHO	M5	K7	120 F %
PARAGRAPHE	T8	D7	415 F
PASCAL BASE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	210 F
	T8.T9.T9+	D7	290 F
	M5.M6.T7.T8	QD	295 F
PAYE	T8.T9.T9+	D7	845 F
PAYS DU MONDE	M5.T7	K7	155 F
PAYSAGE a,b,c	M5.T7.T9	K7	195 F
	T8.T9.T9+	D7	250 F
PHRASES CACHEES	T8.T9.T9+	D7	195 F
PILOT	M5.T7	K7	130 F %
PINGO	M5.T7	K7	110 F %
PLAGE a,b,c	M5.T7.T9	K7	195 F
	T8.T9.T9+	D7	250 F
PLANNING	T8.T9.T9+	D7	410 F
PLAY BAC	M6.T8.T9.T9+	D7	245 F
POLITIK POKER	M5.T7	K7	110 F %
PORTEFEUILLE BOURSIER	T8.T9.T9+	D7	935 F
	M5.M6	M5	430 F
	T7.T8	M7	430 F
POSEIDON	M5.T7	QD	230 F
	M5.T7	K7	199 F
POUVOIR	M5.T7	K7	160 F
	T9	D7	220 F
PRAXITELE	T7.T8.T9.T9+	M7	515 F
PROHIBITION	M6	K7	145 F
	T8.T9	D7	195 F
PROLOG	M5.M6	M5	760 F
	T7.T8.T9.T9+	M7	760 F
QUAD	M6.T8	K7	175 F
	T8.T9.T9+	D7	220 F
RACONTE UNE HISTOIRE	M5.T7	K7	155 F
RAID SUR LA MANCHE	T8.T9.T9+	D7	155 F
RAID SUR TENERE	M5.T7	K7	195 F
RANGEMENTS ET REPERAGES CE	M5.M6.T7.T8	K7	165 F
RANGERS 3	T8.T9.T9+	D7	220 F
REDACTION	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F
	T8.T9.T9+	D7	195 F
REUSSITES	T8.T9.T9+	D7	210 F
	M6	K7	155 F
ROAD KILLER	M5.M6.T7.T8	K7	155 F
	M5.M6	D7	199 F
ROBINSON CRUSOE	T8.T9.T9+	D7	180 F
	T8	K7	160 F
	M6	K7	155 F
RODEO	T8.T9+	D7	220 F
	M5.T7	K7	180 F %
	T9	D7	240 F %
RUNWAY	M5.T7	K7	135 F
RUNWAY II	M5.M6.T7.T8	QD	230 F
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	160 F
	T8.T9.T9+	D7	199 F
S.O.S. SPACE	T9	D7	240 F
	M5.T7	K7	180 F
SAC A DOS	T8.T9.T9+	D7	295 F
SAN PABLO	M5.T7	K7	155 F %
	T9	D7	230 F %
SAPHIR	M5.6.T7.8.9.9+	K7	145 F
	T8.T9.T9+	D7	199 F
SAPIENS	M5.M6.T7.T8	K7	180 F
	M6.T8.T9.T9+	D7	199 F
SCALEXTRIC simulation automobile.	M5.M6	K7	190 F
SCRIPTOR	T7.T8.T9.T9+	M7	420 F
	M5.M6	M5	420 F
SILENT SERVICE	M6.T8.T9.T9+	K7	155 F
	T8.T9.T9+	D7	210 F
SIRUS	T7.T9	K7	195 F
	T9	D7	240 F
SLAP FIGHT	T8.T9.T9+	D7	210 F
	M6.T8	K7	155 F

SOLEIL NOIR	M5.M6.T7	K7	150 F
	T9	D7	220 F
	T8.T9+	D7	220 F
SORTILEGES	T7.T8.T9	K7	150 F
	T7	QD	275 F %
	M5.M6	K7	150 F
	M5	QD	275 F %
	T8.T9.T9+	D7	199 F
SPACE GAME	M6	K7	185 F
	T8.T9.T9+	D7	185 F
SPACE RACER	M6.T8	K7	150 F
	M6.T8.T9	D7	199 F
SPACE WAR	T8.T9.T9+	D7	220 F
SPEEDWAY	T9	D7	210 F
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	130 F
SPINDIZZY	M6.T7.T8	K7	160 F
	M6.T8.T9.T9+	D7	195 F
STATISTIQUES	T8.T9.T9+	D7	215 F
STOCKS	T8.T9.T9+	D7	845 F
	T8.T9.T9+	D7	795 F
STONE ZONE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	150 F
	T8.T9.T9+	D7	210 F
STUDIO	T7.T8.T9.T9+	M7	430 F
SUJET / COMPLEMENT	M5.6.T7.8.9.9+	K7	295 F
	T8.T9.T9+	D7	399 F
SUPER GEODYSEE	T9	D7	250 F %
SUPER SKI	M6.T8	K7	180 F
	M6.T8.T9.T9+	D7	220 F
SUPER TENNIS	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F
	M5.M6.T7.T8	QD	235 F %
SYMPUZ	M5.T7	K7	95 F %
SYSTEME METRIQUE	M5.T7	K7	130 F %
T.N.T.	T8.T9.T9+	D7	195 F %
	M5.6.T7.8.9.9+	K7	145 F %
TABLE A DESSIN	T9	D7	299 F
TABLES ET FRISES CP/CE	M5.M6.T7.T8	K7	165 F
TABLO 5	M5	K7	155 F %
TEMPLE OF ASHAI	M5.M6.T7.T8	K7	170 F
	T8.T9.T9+	D7	245 F
THALES	T8.T9.T9+	D7	299 F
THE WAY OF TIGER	T8.T9.T9+	D7	245 F
	M5.M6	K7	185 F
THESAURUS	T9	D7	199 F
	M5.T7	K7	175 F
THOMPUZ	M5.T7	K7	95 F %
THRESHOLD	T7.T8.T9.T9+	M7	155 F %
	M5.M6	M5	155 F %
TIC TAC	M5	K7	120 F
TOP CHRONO	M5.M6	K7	140 F
TOP GUN	T8.T9.T9+	D7	220 F
TOUS AU DICTIONNAIRE CE/6ème	M5.M5.T7	K7	199 F
	T8.T9.T9+	D7	299 F
TOUT SCHUSS	T8.T9.T9+	D7	199 F
	M5.M6	K7	155 F
TRICAROND	M5.6.T7.8.9.9+	K7	195 F
	T8.9.9+	D7	250 F
TRIVIAL POURSUITE	T8.T9.T9+	D7	280 F
	T7.T8.T9.T9+	K7	230 F
TURLOGH LE RODEUR	T8.T9.T9+	D7	260 F
TYRANN	M5	K7	185 F
UNE AFFAIRE EN OR	M5.6.T7.8.9.9+	K7	165 F
	M5.M6.T7.T8	QD	235 F %
	T8.T9.T9+	D7	230 F
VAMPIRE	M5.6.T7.8.9.9+	K7	145 F
	T8.T9.T9+	D7	199 F
VIE ET MORT DES DINOSAURES	M5.M6	K7	155 F
	T7.T8.T9.T9+	K7	155 F
	T8.T9.T9+	D7	195 F
VIN SUR VIN	M5.T7	K7	265 F %
VISA POUR HYDE PARK	T8.T9.T9+	D7	200 F
VISION	M5	K7	120 F
VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE CM vol 1	M5.6.T7.T8	K7	135 F
CM vol 2	M5.6.T7.T8	K7	135 F
VOCABULAIRE ET ORTHOGRAPHE	T8.T9.T9+	D7	185 F
VOICI MONA LISA	M5.T7	K7	95 F %
VOL SOLO	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F
	M5.M6.T7.T8	QD	225 F %
VOL SOLO + LA NUIT DES TEMPLIERS	T8.T9.T9+	D7	260 F
VOTRE AUTO	M5.T7	K7	105 F
VOX	M5	K7	145 F
WAR GAME	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F
	M5.M6.T7.T8	QD	245 F %
	T8.T9.T9+	D7	220 F
WIZZBALL	M6.T8.T9.T9+	K7	155 F
	T8.T9.T9+	D7	220 F
X-RAY	M5.M6.T7.T8	K7	150 F
	M6.T8.T9.T9+	D7	220 F
YETI	M5.M6.T7.T8	K7	160 F
	T8.T9.T9+	D7	195 F
YIE AR KUNG FU II	M5.6.T7.8.9.9+	K7	155 F
	T8.T9.T9+	D7	210 F



Venez avec Nous en Direct la Micro Familiale ...



ORDIVIDUEL

BP.72
20-22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - Tél. : 43.28.22.06
ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL